

LAPORAN TUGAS AKHIR

***READY TO WEAR DELUXE BERGAYA HOLO-COTTAGECORE INSPIRASI
TROIDES HELENA DENGAN TEKNIK EMBELLISHMENT DAN PAINTING***



**Pertanggungjawaban Tertulis
Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Terapan Seni (S.Tr. Sn.)**

**Meida Putri Nurrahayu
192323009**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG
PROGRAM STUDI D4 TATA RIAS DAN BUSANA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
2024**



LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah diajukan, dinyatakan lulus, sudah direvisi dan telah mendapat persetujuan pembimbing dan dewan penguji sesuai ketentuan yang berlaku di Program Studi D4 Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung.

Judul Tugas Akhir : *Ready To Wear Deluxe Bergaya Holo-Cottagecore*
Inspirasi *Troides Helena* dengan Teknik
Embellishment dan *Painting*

Nama Mahasiswa : Meida Putri Nurrahayu
NIM : 192323009
Tanggal diuji : Selasa, 04 Juni 2024
Tanggal dinyatakan lulus :
Tanggal selesai revisi : Jumat, 14 Juni 2024

Bandung, 14 Juni 2024

Mengetahui,

Menyetujui,

Ketua Prodi Tata Rias dan Busana
FSRD ISBI Bandung

Pembimbing I

Suharno, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196906071995031001

Annisa Fitra, S.Pd., M.Ds
NIP. 198411042019032007

Pembimbing II

Haidarsyah Dwi Albahi, M.Sn.
NIP.199401302023211010

Dekan FSRD ISBI Bandung

Penguji



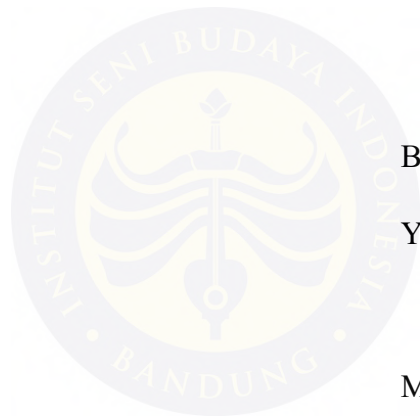
Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197203101998021003

Hadi Kurniawan, S.ST. M.Sn.
NIP. 199205082022031006

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ;

1. Seluruh isi Laporan Tugas Akhir dengan judul “*Ready To Wear Deluxe* Bergaya *Holo-Cottagecore* Inspirasi *Troides helena* Dengan Teknik *Embellishment* dan *Painting*“ adalah karya saya sendiri;
2. Pengutipan yang saya lakukan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini sesuai dengan etika penulisan karya ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik;
3. Jika dikemudian hari dalam Laporan Tugas Akhir tersebut diatas ditemukan pelanggaran etika keilmuan, saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Bandung, 20 Juni 2024

Yang menyatakan

Materai

Meida Putri Nurrahayu

NIM 192323009

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada kehadiran Allah SWT karena berkat karunia dan rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan sebgaimana mestinya.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan masukan dari beberapa pihak yang telah terlibat membantu untuk menyelesaikan laporan ini. Maka pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang terkait, diantaranya untuk :

1. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung ;
2. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung ;
3. Suharno, S. Sn., M. Sn, selaku Ketua Prodi Tata Rias dan Busana, FSRD ISBI Bandung yang telah memberikan waktu, kesempatan dan pengarahan selama mata kuliah Tugas Akhir berlangsung;
4. Djuniwarti S.Sn, M. Sn selaku dosen wali yang telah sabar membimbing dan mendidik pengkarya dari awal hingga akhir;
5. Annisa Fitra, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing karena telah memberikan dukungan, bimbingan, saran, arahan, motivasi dan semangat selama kegiatan mata kuliah Tugas Akhir berlangsung hingga pembuatan karya ini selesai;
6. Haidarsyah Dwi Albahi, M.Sn. selaku dosen pembimbing karena telah memberikan dukungan, bimbingan, saran, arahan, motivasi dan semangat selama kegiatan mata kuliah Tugas Akhir berlangsung hingga pembuatan laporan ini selesai.;
7. Hadi Kurniawan, S.ST., M.Sn. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan untuk karya Tugas Akhir yang lebih baik ;

8. Seluruh Dosen Program Studi D4 Tata Rias dan Busana ISBI Bandung yang turut membantu menyelesaikan rangkaian kegiatan mata kuliah.
9. Kedua orang tua, keluarga, kerabat dekat yang tiada hentinya mendukung baik secara lahir dan batin, moril dan materil, fisik maupun materi sehingga penulis bisa mencapai titik ini.

Pada hal ini, penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan dan penulisan laporan ini. Maka saran dan kritik yang membangun dari para pembaca sangat dibutuhkan untuk menjadi bahan perbaikan kedepannya. Dengan ini penulis ucapkan terima kasih.



Bandung, Juni 2024

Penulis

**READY TO WEAR DELUXE BERGAYA HOLO-COTTAGECORE
INSPIRASI TROIDES HELENA DENGAN TEKNIK EMBELLISHMENT
DAN PAINTING**

**Meida Putri Nurrahayu
NIM. 192323009**

Prodi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu No. 212 Bandung, 40265.
Tlp +628996139388. Email : putrihayumei29@gmail.com

ABSTRAK

Penciptaan *ready to wear deluxe* yang terinspirasi oleh kupu-kupu *Troides helena* memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan inovasi busana. *Troides helena* diterapkan karena belum banyaknya *designer* akademis yang menerapkannya pada penciptaan busana. Penciptaan karya ini memadukan perkembangan teknologi berupa material hologram. Oleh karenanya, sebagai inovasi kebaruan, pengkarya juga menerapkan gaya *holo-cottagecore* yang menekankan pada tampilan visual busana. Gaya tersebut dinilai dapat memberikan kesesuaian konsep yang bertema pedesaan, klasik, natural dan *modern*. Tujuan penciptaan karya ini adalah sebagai ungkapan ekspresi jiwa pengkarya yang terinspirasi oleh kupu-kupu *Troides helena*. Metode penciptaan karya ini terdiri dari eksplorasi, rancangan, dan perwujudan. Penciptaan karya ini juga memberikan manfaat untuk memperkenalkan hewan *Troides helena* dan sarana untuk menyampaikan informasi pada kebaruan *fashion*. Penciptaan karya menghasilkan 6 (enam) *look* busana yang tersaji pada *event* Jogja Fashion Parade (JFP) yang didasarkan pada *Trend Forecast 2023-2024. Co-Exist : The Self Improvers*.

Kata Kunci : kupu-kupu, *troides helena*, *ready to wear deluxe*, *cottagecore*, *painting*, *trend*, *fashion*, *embellishment*, *hologram*.

***READY TO WEAR DELUXE HOLO-COTTAGECORE STYLE INSPIRED BY
TROIDES HELENA WITH EMBELLISHMENT AND PAINTING
TECHNIQUES***

**Meida Putri Nurrahayu
NIM. 192323009**

Make-up and *Fashion* Study Program FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu No. 212 Bandung, 40265
Tel +628996139388. Email: putrirahayumei29@gmail.com

ABSTRACT

The creation of ready to wear deluxe inspired by the Troides helena butterfly has made a major contribution to the development of fashion innovation. Troides helena was applied because not many academic designers have applied it to clothing creation. The creation of this work combines technological developments in the form of Hologram materials. Therefore, as a new innovation, the creator also applies a holo-cottagecore style which emphasizes the visual appearance of clothing. This style is considered to provide suitability to concepts with rustic, classic, natural and modern themes. The purpose of creating this work is to express the soul of the artist who was inspired by the Troides helena butterfly. The method of creating this work consists of exploration, design and realization. The creation of this work also provides the benefit of introducing Troides helena animals and a means of conveying information on fashion updates. The creation of the work resulted in 6 (six) fashion looks presented at the Jogja Fashion Parade (JFP) event which were based on the 2023-2024 Trend Forecast. Co-Exist : The Self Improvers..

Keywords: butterfly, troides helena, ready to wear deluxe, cottagecore, painting, trend, fashion, embellishment, hologram

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Rumusan Penciptaan	3
1.3 Orisinalitas	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
1.4.1 Tujuan.....	6
1.4.2 Manfaat.....	6
1.5 Batasan Penciptaan.....	6
1.5.1 Batasan Sumber Penciptaan.....	7
1.5.2 Batasan Karya.....	9
1.5.3 Jumlah Karya.....	9
BAB II.....	10
DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN	10
2.1 <i>Ready To Wear Deluxe</i>	10
2.1.1 Pengertian	10
2.1.2 Karakteristik	10
2.2 Kupu-Kupu Raja <i>Troides helena</i>	11
2.2.1 Pengertian	11
2.2.2 Inspirasi Bentuk Motif <i>Troides helena</i>	13
2.2.3 Motif Pendukung <i>Troides Helena</i>	14
2.3 Teknik <i>Embellishment</i>	16
2.3.1 Penggunaan <i>Mixed Media</i>	16
2.4 Teknik <i>Painting</i>	20

2.5. Gaya <i>Holo-Cottagecore</i>	22
BAB III	27
METODE PENCIPTAAN	27
3.1 Eksplorasi dan Eksperimen.....	29
3.1.1.1 Gagasan Isi.....	30
3.1.1.2 Gagasan Bentuk.....	33
3.1.1.3 Gagasan Penyajian.....	36
3.1.1 Eksperimen Teknik <i>Embellishment</i> dan <i>Painting</i> pada Material	37
3.1.2 Eksplorasi Teknik.....	38
3.2.5 Pembuatan Motif Kupu-Kupu	42
3.2.1 Perancangan.....	46
3.2.2 Alternatif Desain	57
3.2.3 Desain Terpilih.....	58
3.2.4. Master Desain	59
3.3 Perwujudan Karya	62
3.3.1. Proses Pengukuran	62
3.3.2 Proses Pembuatan Pola.....	63
3.3.3 Proses Cutting.....	63
3.3.4 Proses Jahit	64
3.4 Proses Penerapan Motif.....	65
3.4.1 Proses Penerapan Teknik <i>Embellishment</i> dan <i>Painting</i>	65
3.5 Proses Finishing	67
BAB IV	68
DESKRIPSI KARYA	68
4.1 Deskripsi Karya 1	68
4.1.1 Master <i>Design</i> Karya 1	69
4.1.2 <i>Hanger Design</i> Karya 1	70
4.1.3 Foto Produk Karya 1	71
4.1.4 Harga Produk Karya 1	72
4.2 Deskripsi Karya 2	73
4.2.1 Master <i>Design</i> Karya 2.....	74
4.2.2 <i>Hanger Design</i> Karya 2.....	75

4.2.3 Foto Produk Karya 2	76
4.2.4 Harga Produk Karya 2	77
4.3 Deskripsi Karya 3	78
4.3.1 Master <i>Design</i> Karya 3	79
4.3.2 <i>Hanger Design</i> Karya 3	80
4.3.3 Foto Produk Karya 3	81
4.3.4 Harga Produk Karya 3	82
4.4 Deskripsi Karya 4	83
4.4.1 Master <i>Design</i> Karya 4	84
4.4.2 <i>Hanger Design</i> Karya 4	85
4.4.3 Foto Produk Karya 4	86
4.4.4 Harga Produk Karya 4	87
4.5 Deskripsi Karya 5	88
4.5.1 Master <i>Design</i> Karya 5	89
4.5.2 <i>Hanger Design</i> Karya 5	90
4.5.3 Foto Produk Karya 5	91
4.5.4 Harga Produk Karya 5	92
4.6 Deskripsi Karya 6	93
4.6.1 Master <i>Design</i> Karya 6	94
4.6.2 <i>Hanger Design</i> Karya 6	95
4.6.3 Foto Produk Karya 6	96
4.6.4 Harga Produk Karya 6	97
4.6.5 <i>Hanger Material</i> Karya	99
BAB V.....	106
MEDIA PROMOSI DAN PENYAJIAN KARYA.....	106
5.1 Media Promosi	106
5.1.1 Media Promosi Pribadi	106
5.1.2 Label. <i>Hang Tag</i> , Kartu Nama, <i>Thank You Card</i> , dan <i>Packaging</i>	108
5.1.3 <i>Packaging</i> (Pengemasan).....	110
5.1.4 Media Promosi pada Event <i>Jogja Fashion Parade</i>	111
5.2 Penyajian Karya	113
BAB VI.....	119

KESIMPULAN	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN 1	127
LAMPIRAN 2	128
LAMPIRAN 3	129
LAMPIRAN 4	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0 Kategori <i>Trend Forecasting. Co-Exist : 2023-2024,</i>	8
Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> tabel Status Konservasi Jenis Kupu-kupu.....	12
Gambar 2.2 Lampiran bukti <i>screenshot</i> tabel Jenis Kupu-kupu	12
Gambar 2.3 Kupu-kupu <i>Troides Helena</i> Jantan.	13
Gambar 2.4 Kupu-kupu <i>Troides Helena</i> Betina.	13
Gambar 2.5 Kupu-kupu <i>Troides Helena</i> dan sumber nektar.	15
Gambar 2.6 Tanaman <i>Milkweed, Asclepias Curassavica.</i>	15
Gambar 2.7 Mesin <i>Digital Textile Printing.</i>	17
Gambar 2.8 Hasil Kain yang Sudah di <i>Printing.</i>	17
Gambar 2.9 Cara <i>Beading</i> Pada Kain.	18
Gambar 2.10 Busana Kupu-Kupu Dengan Aplikasi Manik-Manik.....	18
Gambar 2.11 <i>Exquisite 3d Butterfly Lace Fabric, Royal Blue.</i>	19
Gambar 2.12 Rangka Kupu-Kupu dari Kawat.	19
Gambar 2.13 <i>Black and Gold Butterfly Rhinestone and Glass Beaded Applique.</i> 19	
Gambar 2.14 <i>Butterfly Painted Jeans Vest by Mai Kandeel Designs.</i>	20
Gambar 2.15 <i>Fabric Paint Color.</i>	21
Gambar 2.16 <i>Acrylic Painting Butterfly Artwork -</i>	21
Gambar 2.17 Bentuk-Bentuk Kuas Lukis.	22
Gambar 2.18 Kuas Lukis by Joyko BR-5 <i>Version.</i>	22
Gambar 2.19 Kain Tekstur Hologram dari Parasut Latex dan <i>Glossy.</i>	23
Gambar 2.20 Tekstur Kain <i>Hologram.</i>	24
Gambar 2.21 <i>Cottagecore Activities.</i>	24
Gambar 2.22 Gaya <i>Fashion Cottagecore.</i>	25

Gambar 2.23 Gaya <i>Fashion Cottagecore</i>	26
Gambar 2.24 Kumpulan Gaya <i>Cottagecore</i>	26
Gambar 3.0 Metode Penciptaan oleh S.P Gustami.	27
Gambar Bagan 3.1 Metode Penciptaan S.P Gustami.....	28
Gambar 3.2 <i>Hot Fudge Pantone Color</i>	31
Gambar 3.3 <i>Spectra Yellow Pantone Color</i>	31
Gambar 3.4 <i>Pale Khaki Pantone Color</i>	32
Gambar 3.5 <i>Forest Night Pantone Color</i>	32
Gambar 3.6 <i>Moodboard</i> Inspirasi.	33
Gambar 3.7 <i>Moodboard Style</i>	34
Gambar 3.8 <i>Moodboard Makeup</i>	34
Gambar 3.9 <i>Moodboard Target Market</i>	35
Gambar 3.10 Poster <i>Fashion Show JFP</i>	36
Gambar 3.11 Poster <i>Invitation Fashion Show JFP</i>	36
Gambar 3.12 Motif Utama Kupu-Kupu Raja <i>Troides Helena</i>	44
Gambar 3.13 Motif Utama Kupu-Kupu Raja <i>Troides Helena</i> Arah Depan.....	44
Gambar 3.14 Motif Utama Kupu-Kupu Raja <i>Troides helena</i>	45
Gambar 3.15 Motif Tanaman <i>Asclepias Curassavica</i>	45
Gambar 3.16 Motif Dedaunan.....	46
Gambar 3.17 Susunan ikon visual motif <i>painting</i> dan <i>printing</i> pertama.	49
Gambar 3.18 Rancangan visual motif <i>painting</i> dan <i>printing</i> pertama.	50
Gambar 3.19 Susunan visual motif <i>painting</i> dan <i>printing</i> kedua.	52
Gambar 3.20 Rancangan visual motif <i>painting</i> dan <i>printing</i> kedua	53
Gambar 3.21 Susunan ikon visual motif <i>painting</i> dan <i>printing</i> ketiga.	55
Gambar 3.22 Rancangan visual motif <i>painting</i> dan <i>printing</i> ketiga.	56
Gambar 3.23 Alternatif <i>Design 20 Look</i>	58
Gambar 3.24 Desain Terpilih.	61
Gambar 3.25 Gambar ukuran model Jogja <i>Fashion Parade 2024</i>	62
Gambar 3.26 Proses Pembuatan Pola.....	63
Gambar 3.27 Proses Pemotongan Bahan.	64
Gambar 3.28 Proses Penjahitan Busana.....	64
Gambar 3.29 Pattern Motif <i>Printing</i> Kupu-Kupu.....	65

Gambar 3.30 Hasil Kain <i>Digital Printing</i>	65
Gambar 3.31 Proses Pembuatan <i>Embellishment</i>	66
Gambar 3.32 Proses <i>Painting</i> dan <i>Beading</i>	66
Gambar 3.33 Hasil <i>Embellishment</i> dan <i>Painting</i>	67
Gambar 3.34 Proses <i>Finishing</i>	67
Gambar 4.0 Master <i>Design Look 1</i>	69
Gambar 4.1 <i>Hanger Design Look 1</i>	70
Gambar 4.2 Foto Produk <i>Look 1</i>	71
Gambar 4.3 Foto Detail Karya 1.....	71
Gambar 4.4 Master <i>Design Look 2</i>	74
Gambar 4.5 <i>Hanger Design Look 2</i>	75
Gambar 4.6 Foto Produk <i>Look 2</i>	76
Gambar 4.7 Foto Detail Karya 2.....	76
Gambar 4.8 Master <i>Design Look 3</i>	79
Gambar 4.9 <i>Hanger Design Look 3</i>	80
Gambar 4.10 Foto Produk <i>Look 3</i>	81
Gambar 4.11 Foto Detail Karya 3.....	81
Gambar 4.12 <i>Hanger Design Look 4</i>	84
Gambar 4.13 <i>Hanger Design Look 4</i>	85
Gambar 4.14 Foto Produk <i>Look 4</i>	86
Gambar 4.15 Foto Detail Karya 4.....	86
Gambar 4.16 Master <i>Design Look 5</i>	89
Gambar 4.17 <i>Hanger Design Look 5</i>	90
Gambar 4.18 Foto Produk <i>Look 5</i>	91
Gambar 4.19 Foto Detail Karya 5.....	91
Gambar 4.20 Master <i>Design Look 6</i>	94
Gambar 4.21 <i>Hanger Design Look 6</i>	95
Gambar 4.22 Foto Produk <i>Look 6</i>	96
Gambar 4.23 Foto Detail Karya 6.....	96
Gambar 5.0 Gambar Logogram dan Logotype <i>Brand Mayoui</i>	107
Gambar 5.1 Gambar Label Baju <i>Brand Mayoui</i>	108
Gambar 5.2 Gambar <i>Hang Tag</i> Baju <i>Brand Mayoui</i>	108

Gambar 5.3 Gambar <i>Name Card Profile Brand</i> Mayoui.	109
Gambar 5.4 Gambar <i>Thank You Card Brand</i> Mayoui.....	109
Gambar 5.5 Packaging Shopping Bag Brand Mayoui.	110
Gambar 5.6 <i>Packaging Box Baju Brand</i> Mayoui.....	110
Gambar 5.7 Tampilan Sosial Media Instagram JFP.	111
Gambar 5.8 Tampilan Sosial Media <i>YouTube JFP</i>	112
Gambar 5.9 Tampilan <i>Website</i> JFP.....	112
Gambar 5.10 Tampilan <i>Twibbon</i> JFP.....	113
Gambar 5.11 Tampilan <i>Backstage</i> dan Tempat <i>Hanger</i> Pakaian.	114
Gambar 5.12 Suasana Model Sesudah <i>Fitting</i>	114
Gambar 5.13 Pemeriksaan baju pada model sebelum <i>show</i>	115
Gambar 5.14 Tampilan <i>Show</i> JFP.....	116
Gambar 5.15 Tampilan Bersama <i>Designer</i>	116
Gambar 5.16 Tampilan Proses <i>Photoshoot</i>	117
Gambar 5.17 Hasil <i>Photoshoot</i>	118
Gambar 5.18 Hasil <i>Photoshoot</i>	118

DAFTAR TABEL DAN LAMPIRAN

Tabel 1.0 Tabel Referensi Karya	4
Tabel 3.0 Tabel Eskperimen dan Hasil.....	37
Tabel 3.1 Tabel Eskplorasi Teknik dan Hasil	39
Tabel 3.2 Tabel Pembuatan Motif.....	42
Tabel 3.3 Tabel Susunan Motif Digital Pertama.....	47
Tabel 3.4 Tabel Susunan Motif <i>Digital</i> Kedua.....	51
Tabel 3.5 Tabel Susunan Motif <i>Digital</i> Ketiga	54
Tabel 3.6 Indikator Analisis Produk.....	59
Tabel 4.0 Tabel Harga Produk 1.	72
Tabel 4.1 Tabel Harga Produk 2	77
Tabel 4.2 Tabel Harga Produk 3.....	82
Tabel 4.3 Tabel Harga Produk 4.....	87
Tabel 4.4 Tabel Harga Produk 6.....	92
Tabel 4.5 Tabel Harga Produk 6.....	97

Tabel 4.6 Tabel <i>Hanger</i> Material.	99
Tabel 4.7 Tabel Material Pendukung.....	101
Lampiran 1	127
Lampiran 2	128
Lampiran 3	129
Lampiran 4.....	130



DAFTAR ISTILAH

<i>Aksesoris</i>	: Barang yang digunakan untuk mempercantik tampilan.
<i>Aware</i>	: Kesadaran terhadap suatu hal.
<i>Alternatif Desain</i>	: Rancangan desain sebagai pembeda look.
<i>Backstage</i>	: Area belakang panggung.
<i>Beading</i>	: Kegiatan merangkai manik-manik.
<i>Blouse</i>	: Bagian atasan busana wanita dengan model longgar.
<i>Brand</i>	: Nama merek yang digunakan sebagai identitas produk.
<i>Brush</i>	: Alat yang disebut kuas atau sikat dan memiliki banyak fungsi.
<i>Bustier</i>	: Pakaian ketat yang digunakan untuk membentuk lekuk tubuh.
<i>Cottagecore</i>	: Tren gaya pakaian pedesaan ala busana eropa.
<i>Cutting</i>	: Proses pemotongan bahan dengan mengikuti pola.
<i>CITES</i>	: Perjanjian internasional yang berfokus pada perlindungan hewan.
<i>Design</i>	: Proses rancangan membuat gambar busana sebagai alat komunikasi.
<i>Designer</i>	: Seseorang yang melakukan proses perancangan gambar.
<i>Digital Printing</i>	: Metode percetakan dengan alat yang modern.
<i>Dress</i>	: Pakaian terusan wanita.
<i>Elite</i>	: Sekelompok orang-orang yang memiliki kekuasaan tertentu.
<i>Estetika</i>	: Segala hal yang mengandung keindahan.
<i>Event</i>	: Kegiatan yang melibatkan banyak orang dan menampilkan kepentingan.
<i>Eyelet</i>	: Lubang kecil yang disebut mata ayam / mata itik yang memiliki banyak fungsi.
<i>Embellishment</i>	: Teknik menghias permukaan busana agar lebih bertekstur.
<i>Fabric Textile</i>	: Merupakan bahan yang disebut kain dan digunakan untuk keperluan busana.
<i>Fase</i>	: Merupakan tahapan yang terjadi berturut-turut.

<i>Fashion</i>	: Gaya berpakaian yang menunjukkan karakteristik seseorang.
<i>Fashion Leader</i>	: Konsumen yang mengambil peran kepemimpinan dalam <i>fashion</i> .
<i>Finishing</i>	: Proses akhir dalam menyelesaikan pembuatan busana.
<i>Fitting</i>	: Proses pengepasan pakaian agar sesuai dengan bentuk tubuh.
<i>Flawless</i>	: Riasan wajah yang menutupi kekurangan pada wajah.
<i>Hanger Design</i>	: Rangkaian potongan – potongan pakaian yang digunakan pada desain.
<i>High Fashion</i>	: Penciptaan busana dengan kualitas tinggi.
<i>Hologram</i>	: Produk dari perkembangan teknologi yang mengandung unsur cahaya.
<i>Instar</i>	: Tahap perkembangan pada hewan seperti serangga.
<i>Interlining</i>	: Bahan yang digunakan sebagai pelapis pakaian.
Label	: Lembaran kain yang ditempel pada busana sebagai pengenalan produk.
<i>Lighting</i>	: Tata cahaya yang dipakai untuk pemotretan.
Logo	: Bentuk gambar yang mewakili identitas produk.
<i>Look</i>	: Tampilan yang diadaptasi dari keseluruhan gaya pakaian.
<i>Makeup</i>	: Seni merias wajah dengan tujuan memperindah.
<i>Master Design</i>	: Desain yang utama dan mewakili keseluruhan konsep.
Material	: Bahan-bahan yang digunakan dalam penciptaan produk.
<i>Milkweed</i>	: Tanaman yang disukai oleh kupu-kupu dan lebah sebagai makanannya.
Mimetik	: Jenis pendekatan yang berhubungan dengan kenyataan yang ada.
<i>Mix Media</i>	: Teknik menggabungkan beberapa bahan untuk dijadikan eksplorasi.
Model	: Orang yang menampilkan pakaian yang dibuat untuk bentuk promosi.
<i>Moodboard</i>	: Potongan-potongan gambar yang mewakili suasana atau inspirasi karya.

<i>Official</i>	: Sesuatu yang diakui, diresmikan oleh otoritas tertentu.
<i>Online</i>	: Saluran koneksi yang menghubungkan pada jaringan internet.
<i>Ordo</i>	: Suatu klasifikasi makhluk hidup yang berada pada jenis dan tingkat tertentu.
<i>Packaging</i>	: Pengemasan produk untuk melindungi kondisi produk.
<i>Painting</i>	: Seni melukis yang menggunakan cat dan kuas.
<i>Papilionidae</i>	: Sebutan untuk jenis kupu-kupu ekor layang.
<i>Paper Bag</i>	: Tas yang berbahan dasar kertas yang digunakan untuk membungkus produk.
<i>Pattern</i>	: Bentuk atau model yang memiliki keteraturan dan pengulangan elemen.
<i>Photoshoot</i>	: Kegiatan mengambil foto yang dilakukan oleh fotografer.
<i>Portable</i>	: Mudah dibawa kemana-mana atau praktis.
<i>Product</i>	: Produksi barang yang diperjualbelikan.
<i>Promosi</i>	: Bentuk menarik perhatian konsumen dengan menawarkan produk yang dijual.
<i>Redlist</i>	: Pemberian informasi mengenai segala hewan yang bentuknya ancaman.
<i>Show</i>	: Pertunjukan yang memperlihatkan sesuatu yang ditampilkan diatas panggung.
<i>Siluet</i>	: Unsur rancangan busana yang dibuat untuk menggambarkan bentuk tubuh seseorang.
<i>Surface</i>	: Keadaan yang menggambarkan permukaan bahan.
<i>Stage</i>	: Ruang untuk menunjukkan seni pertunjukkan.
<i>Style</i>	: Karakteristik gaya berpakaian seseorang.
<i>Tabel</i>	: Susunan data yang dimuat dalam baris atau kolom yang membentuk sistem terstruktur.
<i>Tekstur</i>	: Mencerminkan kondisi dan sifat suatu bahan.
<i>Textile</i>	: Bahan yang terbuat dari pintalan benang menjadi kain.
<i>Transformasi</i>	: Perubahan yang terjadi pada suatu hal.
<i>Trendsetter</i>	: Individu yang menjadi pencetus tren agar seseorang mengikutinya.

Troides helena : Spesies kupu-kupu raja yang langka dan terancam punah.

Visual : Penglihatan bentuk wujud dari suatu produk.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan karya ini dilatarbelakangi sebagai urgensi pada kebaruan *fashion* dalam bentuk *ready to wear deluxe* dengan gaya *Holo-cottagecore*. Selain itu, pengkarya ingin melibatkan cakupan beberapa inspirasi dan teknik- teknik yang mendukung perwujudan karya tersebut. Inspirasi yang menjadi sumber utama pembuatan karya yang menarik perhatian bagi pengkarya adalah eksistensi kupu-kupu di Indonesia.

Indonesia memiliki jumlah jenis kupu-kupu yang cukup banyak dan diperkirakan berjumlah 2500 jenis. Penyebaran setiap jenis kupu-kupu tersebut mengikuti pola distribusi yang jelas. Jenis kupu-kupu yang ditemukan pada wilayah bagian barat Indonesia, penyebarannya berasal dari daratan Asia, sedangkan kupu-kupu yang terdapat di Indonesia bagian Timur, penyebarannya dari benua Australia (Amir et al. 2003), yang dikutip oleh (Rohman et.al. 2019 : 1). Kupu-kupu merupakan hewan invertebrata yang memiliki tiga pasang kaki dan tubuhnya memiliki sayap yang termasuk ke dalam *Ordo Lepidoptera* dengan sayap yang bersisik. (Ruslan, Hasni, 2015).

Berdasarkan peraturan pemerintah nomor 7 tahun 1999 tentang pengawetan jenis tumbuhan dan satwa dilindungi, ialah kupu-kupu termasuk hewan yang dilindungi. Salah satu jenis yang dimaksud adalah kupu-kupu *Troides helena* di Indonesia. Kupu-kupu ini merupakan kategori kupu-kupu raja dengan spesies langka yang sulit ditemukan keberadaannya di Indonesia.

Melansir dari *Mongabay.co.id*, yang ditulis oleh Saturi, S (2017), di Indonesia, *Troides*, bisa ditemukan di Sumatera. Ada juga di Kepulauan Nias (Sumut), Enggano, Jawa, Bawean, Kangean, Bali, Lombok, Sumbawa, Bunguran Natuna, Sulawesi, dan Kalimantan.

Beberapa jenis *troides* yang bisa ditemukan di Indonesia yakni *Troides helena*, *Troides Vandepolli*, *Troides Cuneifera*, *Troides Amphrysus*, dan lainnya. Jenis kupu-kupu sendiri sudah banyak digunakan sebagai keperluan penelitian dan

tugas akhir universitas, namun penggunaan jenis kupu-kupu *Troides helena* ini masih belum banyak untuk digunakan dalam keperluan penciptaan karya busana.

Penciptaan ini sebagai upaya menambah kebaharuan produk karya dalam ranah *fashion* secara nasional maupun global. Tujuan pembuatan ini melibatkan ungkapan ekspresi jiwa pengkarya yang secara tidak langsung juga sebagai upaya pelestarian dan peringatan kepada masyarakat untuk *aware* terhadap hewan apapun. Tujuan tersebut yakni agar masyarakat tidak sembarangan merusak habitat dan populasinya, karena dapat memengaruhi sumber daya alam yang kaitannya berpengaruh dengan kehidupan kita sehari-hari.

Selain dengan upaya memperkenalkan keunikan kupu-kupu di Indonesia , tersirat juga makna filosofi kehidupan yang bisa diambil dari kehidupan hewan kupu-kupu. Adapun penjelasan menurut Bulkini, Ahmad (2019) , Siklus hidup *T. helena* membutuhkan waktu 61 hari. Diawali dengan fase telur selama 10 hari, fase larva dari *instar* I-IV selama 14 hari, fase prepupa selama 2 hari, fase pupa selama 25 hari, dan fase imago selama 10 hari. Persentase laju kematian *T. helena* tertinggi terjadi pada fase pupa yaitu 53% dan kematian terkecil ada pada fase instar III yaitu 4%.

Keberlangsungan fase hidup mereka dimulai selama 61 hari, 23 hari di dalamnya adalah hari kehidupan mereka yang bertransformasi menjadi hewan kupu-kupu. Dimulai dengan mencari pakan nektar dari satu bunga ke bunga lainnya sebagai kebutuhan pangan mereka. Dan juga perjuangan mereka dalam mempelajari gerakan terbang selama 1-2 jam yang dipelajarinya sejak lahir di hari pertamanya hingga mereka mahir terbang. Ini mengingatkan juga bahwa segala hal dan impian yang kita raih harus memerlukan banyak proses dan kesulitan didalamnya hingga mencapai titik dan hasil yang diinginkan.

Berdasarkan ulasan yang telah diceritakan, maka terbentuklah konsep dan ide pada penciptaan karya *ready to wear deluxe* dengan mengambil inspirasi kupu-kupu raja *Troides helena* melalui bentuk karya busana yang disesuaikan dengan tema yang dibuat oleh *event fashion show Jogja Fashion Parade 2024 (Resilient)*. Penciptaan karya ini diharapkan dapat memperkenalkan inovasi baru dan memperkaya produk busana *ready to wear deluxe*, dengan penggunaan teknik

embellishment dan *painting* yang dilengkapi gaya *holo-cottagecore*. Konsep dan inspirasi yang dibuat pun tidak lepas dari acuan *Co-Exist : Trend Forecast 2023/2024*, *The Self Improvers* dan *Pantone Color Autumn/Winter 2023/2024*. Perwujudan karya melalui *event fashion show* ini ditujukan agar karya yang dimaksud bisa lebih mudah dikenali banyak orang, baik melalui nilai estetika dan nilai fungsional yang terdapat pada karya.

1.2 Rumusan Penciptaan




Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan *Ready To Wear Deluxe* Bergaya *Holo-cottagecore* Inspirasi *Troides helena* dengan Teknik *Embellishment* dan *Painting*.
2. Bagaimana perwujudan karya *Ready To Wear Deluxe* Bergaya *Holo-cottagecore* Inspirasi *Troides helena* dengan Teknik *Embellishment* dan *Painting*.
3. Bagaimana penyajian *Ready To Wear Deluxe* Bergaya *Holo-cottagecore* Inspirasi *Troides helena* dengan Teknik *Embellishment* dan *Painting* dapat diterapkan ke dalam ruang publik.

1.3 Orisinalitas

Berdasarkan pengamatan dan penelusuran yang dilakukan melalui media *online* seperti sosial media, *website*, artikel, maupun pencarian sumber *offline* dalam bentuk buku atau jurnal. Pada pencarian tersebut, telah ditemukan bahwa kupu-kupu raja *Troides helena*, teknik *embellishment*, dan teknik *painting* sudah pernah dijadikan sebagai sumber acuan karya busana yang dikemas dalam bentuk busana siap pakai dengan variasi busana yang berbeda-beda.

Tabel 1.0 Referensi Karya
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

NO	Nama Karya	Sumber Karya dan Deskripsi	Wujud Karya
1.	<i>METAPHOR MONARCH BUTTERFLY IN THEATRICAL COSTUME</i>	<p>Wiwin Windarni dan Mila Karmila (Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung)</p> <p>Deskripsi : Keindahan yang dimiliki kupu-kupu raja <i>Monarch</i> menjadi sumber penulis untuk membuat <i>theatrical costume</i> menggunakan seni aplikasi dari keindahan bentuk sayap kupu-kupu dengan corak beraneka warna.</p>	
2.	<i>APLIKASI ORIGAMI BATIK PEKALONGAN SEBAGAI DECORATIVE TRIMS</i>	<p>Nur Ilmi Shobriyah dan Astuti (Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung)</p> <p>Deskripsi : Berkfokus pada pengaplikasian teknik origami yang diterapkan pada busana pesta dalam bentuk 3 dimensi menggunakan batik pekalongan.</p>	
3.	<i>BUTTERFLY TANK HAND PAINTED BY JULIET JOHNSTONE</i>	<p>Karya ini merupakan baju yang sudah dilukis tangan bergambar kupu-kupu dan elemen floral yang dimasukkan kedalam koleksi penjualannya pada kategori baju “<i>tank</i>”. Koleksi pakaian ini diambil dari <i>website</i>, www.julietjohnstone.com.</p>	

4.	<i>FLORAL TAPESTRY COTTAGECORE COTTON DRESS</i>	Karya ini merupakan produk dari <i>brand www.cottagecoredress.com</i> . Gaun ini merupakan gaya <i>cottagecore</i> dengan penggunaan bahan yang berwarna cerah dan lembut. Gaun ini digunakan untuk berpergian di kota maupun negara. Gaun ini juga memberikan sentuhan efek yang feminim dan ketenangan.	
5.	<i>LAVISH 2 PC BLUE/PURPLE HOLO BUSTIER & SKIRT SET</i>	Karya ini merupakan produk dari <i>brand www.daisycorsetsusa.com</i> . Karya ini terdiri dari atasan bustier dan bawahan rok yang berbahan kain hologram premium. Dilengkapi dengan bukaan belakang yang dihiasi tali hitam satin.	

Berdasarkan literasi pada tabel 1.0 , kesamaan konsep dengan karya yang diciptakan meliputi penggunaan inspirasi kupu-kupu raja dengan pembeda dari bentuk dan jenis kupu-kupu yang diterapkan. Penggunaan teknik-teknik seperti teknik *embellishment* dan teknik *painting* juga ikut dilibatkan namun dikemas ke dalam wujud tiga dimensi, dengan penggunaan bahan *hologram* dan gaya *cottagecore* pada *ready to wear deluxe*. Penggunaan orisinalitas ini disesuaikan melalui visualisasi dan warna yang sesuai dengan konsep pengkarya. Penerapan ide dan referensi dari orisinalitas karya ini juga dijadikan sebagai inovasi bentuk dan motif desain.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang yang dimuat sebagai penciptaan karya, terdapat beberapa tujuan dan manfaat penciptaan karya tersebut yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

1. Menciptakan konsep penciptaan *Ready To Wear Deluxe* Bergaya *Holo-cottagecore* Inspirasi *Troides helena* dengan Teknik *Embellishment* dan *Painting*
2. Mewujudkan karya *Ready To Wear Deluxe* Bergaya *Holo-cottagecore* Inspirasi *Troides helena* dengan Teknik *Embellishment* dan *Painting*
3. Menyajikan karya *Ready To Wear Deluxe* Bergaya *Holo-cottagecore* Inspirasi *Troides helena* dengan Teknik *Embellishment* dan *Painting* pada ruang publik.

1.4.2 Manfaat

1. Bagi penikmat segala jenis *fashion* dan *style* yang unik, karya ini diharapkan dapat menjadi contoh baru dalam bergaya pakaian.
2. Bagi ilmu pengetahuan, karya ini dapat menjadi pembuka pikiran bahwa banyak ragam gaya pakaian yang dapat diterima oleh semua kalangan.
3. Bagi pengkarya, karya ini diharapkan dapat meningkatkan mutu serta kualitas dalam berkarya sehingga juga menjadi motivasi dalam menciptakan sesuatu agar lebih meningkat dan lebih baik.
4. Bagi institusi, karya ini diharapkan dapat menjadi ranah dan ruang bagi mahasiswa dalam berinovasi menciptakan sesuatu yang baru dan juga dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung khususnya prodi Tata Rias dan Busana.

1.5 Batasan Penciptaan

Batasan penciptaan dimuat dalam menyajikan suatu karya agar karya yang dimaksud dapat terfokus dan merujuk pada tujuan yang sebenarnya sehingga tidak melebihi batas inspirasi. Batasan inspirasi tersebut melibatkan batasan sumber penciptaan dan batasan karya. Batasan penciptaan ini ditujukan kepada penggunaan gaya *holo-cottagecore*, teknik dan *trend fashion*. Sedangkan batasan karya melibatkan keseluruhan jumlah karya yang diciptakan.

1.5.1 Batasan Sumber Penciptaan

Sumber penciptaan ini di dasarkan atas beberapa inspirasi dan teknik yang digunakan guna mendukung proses pembuatan karya semakin realistis. Beberapa sumber yang diterapkan yaitu sebagai berikut :

a. Inspirasi Bentuk Kupu-Kupu *Troides helena*

Troides helena merupakan inspirasi utama yang digunakan penciptaan karya ini. Kupu-kupu ini merupakan hewan langka dan juga satwa yang dilindungi. *Troides helena* yang termasuk kedalam proses perwujudan karya ini juga dibuatkan motif dari bentuk hewan kupu-kupu *Troides helena* yang ditransformasikan menjadi keindahan yang dekoratif, kemudian motif tersebut diterapkan pada aplikasi kain busana dengan beberapa teknik didalamnya.

b. Penciptaan Busana Gaya *Holo-Cottagecore*

Holo-cottagecore merupakan gabungan kata dari (*holo*) dan gaya *cottagecore*. *Holo* dalam konteks ini diartikan sebagai penggunaan efek hologram yang diteraokan pada tekstur dan bahan kain. Gaya *Holo-Cottagecore* mengedepankan model, ragam, siluet, warna, bentuk dan penggunaan bahan kain yang tidak biasa digunakan dalam pembuatan busana. Disertai dengan hiasan ataupun aksesoris tambahan seperti *eyelet* dan manik-manik mutiara dengan gaya *modern*, serta variasi busana yang disesuaikan menurut ilustrasi desain busana. Gaya *cottagecore* yang mempunyai ciri khas pedesaan dan alam ini juga cocok dipilih karena sesuai dengan runtutan ide, sumber penciptaan, dan sumber inspirasi.

c. Aplikasi Teknik *Embellishment* dan Teknik *Painting*

Berdasarkan pernyataan Atwood (2008), yang dikutip oleh Sarah et.al (2021 : 104), disebutkan bahwa, *Embellishment* merupakan ornamen untuk menghias permukaan tekstil dengan berbagai macam teknik misalnya penambahan warna, pola, tekstur atau desain ke kain melalui penggunaan media luar seperti benang, pita, payet, kancing dan lainnya untuk menambah kegunaan, estetika atau kesan mewah.

Penggunaan *embellishment* dalam karya ini yaitu *mixed media* dan *digital printing*, yang mencakup dengan pembuatan rangka kupu-kupu yang dibentuk dari kawat, kemudian ditutupi oleh kain *digital printing* pada permukaan luar. Untuk

mencapai tujuan akhir *finishing* karya berdasarkan teknik-teknik yang diterapkan, maka pengkarya memilih untuk memberi penempelan manik-manik sebagai tampilan akhir busana agar lebih menarik. Penggunaan teknik *embellishment* dengan proses yang telah dipaparkan dapat memberi kesan 3D (tiga dimensi) pada kupu-kupu raja *Troides helena*. Lalu, untuk pengaplikasian teknik *painting* yaitu menggunakan cat khusus tekstil dengan tekstur cat pasta kental dalam berbagai warna. Gaya lukis yang diterapkan yakni dengan hasil lukisan tangan (*hand painting*) berdasarkan dari bentuk dekoratif motif kupu-kupu *Troides helena*.

d. *Trend Forecast Fashion Co-Exist 2023/2024*

Penggunaan karya ini didasari dengan tren busana mengikuti mode busana perkembangan tahun, yaitu *Trend Forecast Fashion 2023/2024, Co-exist* dalam kategori *The Self Improvers* dan sub tema *Kidult*. *Tren Forecast* merupakan proses untuk mendeteksi tren pakaian yang akan terjadi dimasa depan dengan periode waktu tertentu, yang disesuaikan melalui gaya hidup, target pasar maupun perilaku konsumen. Sedangkan dalam sub tema *kidult*, *kidult* mengedepankan eksplorasi, eksperimen, siluet, penggunaan warna cerah, bentuk bidang geometris atau asimetris, dan bentuk pakaian yang identik mengembung yang disertai dengan bahan *fashion* unik sehingga menjadi inovasi baru dan keberanian dalam bergaya pakaian, khususnya untuk anak muda.



Gambar 1.0 Kategori *Trend Forecasting. Co-Exist : 2023-2024, The Self Improvers : Kidult*.
(Sumber : *E-book Trend Forecasting 23-24.pdf*)

1.5.2 Batasan Karya

- a. Karya yang disajikan mengambil inspirasi dari kupu-kupu *Troides helena* dalam kategori *ready to wear deluxe* menggunakan sumber bahan pakaian kain *hologram* dan penggunaan gaya *cottagecore* (*holo-cottagecore*) dengan menerapkan kedua teknik yaitu teknik *embellishment* dan teknik *painting*.
- b. Karya yang diproduksi sebanyak 6 (enam) *look* satu kesatuan dengan komposisi yang mirip tampilannya secara keseluruhan.

1.5.3 Jumlah Karya

Jumlah karya yang diwujudkan dalam penciptaan karya Tugas Akhir yang dikemas pada busana *ready to wear deluxe* ini memerlukan produk sebanyak enam (6) buah *look* busana. Keenam jumlah karya ini dipilih melalui penciptaan alternatif desain sebanyak 20 buah desain. Kemudian setelah dibuat sebanyak 20 desain tersebut, desain ditelaah lebih lanjut untuk mengetahui karakteristik dari setiap *look*. Setelah mengetahui karakteristik dari 20 desain tersebut dan melihat kecocokannya, maka sebanyak 6 desain didalamnya dipilih menjadi produk karya. Adapun enam karya ini yang sangat mendekati dan mewakili keseluruhan konsep pengkarya. Pemilihan 6 (enam) *look* busana ini juga berdasarkan tema penyajian karya yang ditampilkan pada *event Jogja Fashion Parade (JFP) 2024*, serta syarat dan ketentuan yang berlaku pada aturan mata kuliah Tugas Akhir. Jumlah tersebut dirasa cukup untuk memenuhi gagasan penciptaan karya yang sesuai dengan prinsip desain busana yang diterapkan.

BAB II

DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN

2.1 *Ready To Wear Deluxe*

2.1.1 Pengertian

Menurut Ilyasari et. al., (2022:3), disampaikan bahwa *ready to wear deluxe* atau mewah yaitu busana yang dirancang oleh “*designer label*” dengan jumlah kuantitas produksi yang terbatas dan kualitas terbaik.

Busana *ready to wear deluxe* dibuat dengan teknik yang khusus seperti teknik rekayasa pada bahan dan menggunakan material-material yang berkualitas serta pemilihan material yang tidak biasa. (Dewa,2021). *Designer label* yang dimaksud merupakan sebuah produk yang mengacu pada barang tertentu, dalam konteks ini label yang dituju yakni pada produk pakaian yang dijual dibawah merek nama desainer, baik tim maupun individu.

2.1.2 Karakteristik

Busana *ready to wear deluxe* memiliki konstruksi desain yang tergolong lebih rumit dan bervariasi. Ciri khas yang dimiliki oleh busana *ready to wear deluxe* ini yaitu dibuat dengan teknik yang khusus, menggunakan teknik rekayasa bahan. (Widiasari et. al. 2018).

Busana *ready to wear deluxe* berada di golongan setingkat lebih atas di bandingkan *ready to wear*, lebih mengarah ke *high fashion*. (Dewa, 2021). Kemudian Dewa (2021), melanjutkan bahwa, gaya *high fashion* meliputi gaya *fashion* yang dikenakan oleh *fashion leader* atau sering menjadi *trend setter*, gaya *elite* dan eksklusif, dimana kaum *fashion leader* akan menjadi pusat paling pertama perubahan musim *trend fashion*. Pakaian *high fashion* biasanya diperkenalkan, dibuat, dan diperjualbelikan dalam jumlah yang sangat terbatas dan *relative* sangat mahal.

2.2 Kupu-Kupu Raja *Troides helena*

2.2.1 Pengertian

Kupu-kupu raja di Indonesia memiliki banyak jenis dan bervariasi. Hal yang memicu pengkarya untuk dijadikan sebagai sumber inspirasi tersebut adalah kupu-kupu raja dari keluarga *papilionidae*. Menurut Nurfitriani, Hidayatun (2022:3), Kupu-kupu jenis *Papilionidae* memiliki spesies yang sangat besar, bahkan kupu-kupu jenis ini memiliki lebih dari 550 jenis spesies. Salah satu contoh jenis kupu-kupu tersebut yaitu spesies kupu-kupu raja *Troides helena*.

Menurut Endo & Ueda yang dikutip oleh Peggie et. al. (2021:129), *Troides helena* (Linnaeus, 1758) dan *Pachliopta adamas* (Zinken, 1831) termasuk dalam keluarga *Papilionidae*, kupu-kupu *swallowtail*. *Troides helena* tersebar cukup luas melintasi Sumatera, Kalimantan, Jawa, Bali, Nusa Tenggara bagian barat, Sulawesi, dan juga dari India bagian utara hingga Malaysia pada ketinggian 0-1000 m dpl .

Dalam artikel *Kompas.id*, yang dimuat pada 19 September 2021, Rukmorini, Regina, menjelaskan bahwa, kupu-kupu dari spesies *Troides helena* termasuk sebagai salah satu satwa yang dilindungi oleh Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa. Spesies ini juga terdaftar pada *Appendix II* dalam *Convention on the International Trade in Endangered Species of Wild Flora and Fauna* (CITES). Spesies *Troides helena* termasuk sebagai spesies yang terancam punah dan aktivitas perdagangannya harus diawasi secara ketat. *Troides helena* juga termasuk dalam *red list* atau daftar merah satwa terancam punah yang ditetapkan *International Union for Conservation of Nature* (IUCN) tahun 2018.

Selain itu ada beberapa variabel yang terkait, memperlihatkan bahwa kupu-kupu *Troides helena* merupakan hewan yang langka yakni seperti yang disampaikan oleh Rudiyanto, Arif (2015) dalam artikel *biodiversitywarriors.kehati.or.id*, mengapa kupu-kupu *Troides helena* merupakan satwa langka dan dilindungi, hal ini dikarenakan keterkaitan dengan ketersediaan tanaman inang yaitu sirih hutan (*Aristolochia spp.*) yang tidak mendukung. Selain menjadi inti dari kupu-kupu *Troides helena*, tanaman ini juga menjadi inang bagi jenis kupu-kupu lainnya khususnya dari familia *Papilionidae* lainnya, salah satunya

adalah *Pachliopta aristolochiae*. Kemudian Arif (2015) melanjutkan, selain itu, penangkapan besar-besaran untuk dibuat sebagai awetan *insectarium* juga turut memperparah penurunan populasi dari kupu-kupu *Troides helena*.

Hal lain yang memperkuat landasan bahwa *Troides helena* terancam punah adalah melihat *novelty* penelitian yang dilakukan di gunung puntang pada tahun 2023 dalam buku yang berjudul ”**Monitoring dan Evaluasi Keanekaragaman Hayati di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Jawa Barat Tahun 2023**”. Pada buku tersebut, Firmansyah et.al (2023 : 34) menjelaskan bahwa, kupu-kupu raja Helena atau *Troides helena* (Linn.), merupakan satu dari 24 jenis kupu-kupu yang dilindungi di Indonesia, jenis tersebut dilindungi secara nasional karena kelangkaan dan tingginya tingkat perdagangan. Jenis tersebut masuk dalam kategori Appendiks II CITES, masuknya T. helena dalam kategori appendiks II berarti jenis tersebut dibatasi perdagangannya secara Internasional.

Tabel 7. Status Konservasi Jenis Kupu-kupu di Kawasan Gunung Puntang

No	Nama Ilmiah	Status Perlindungan		
		P.106	CITES	IUCN
Pieridae				
1	<i>Appias libythea</i>	TD	NA	-
2	<i>Cepora nerissa</i>	TD	NA	-
3	<i>Delias belisama</i>	TD	NA	-
4	<i>Eurema hecabe</i>	TD	NA	-
5	<i>Leptosia nina</i>			
Papilionidae				
6	<i>Graphium agamemnon</i>	TD	NA	-
7	<i>Graphium sarpedon</i>	TD	NA	LC
8	<i>Papilio helenus</i>	TD	NA	-
9	<i>Papilio memnon</i>	TD	NA	-
10	<i>Papilio peranthus</i>	TD	NA	LC
11	<i>Troides helena</i>	Dilindungi	App. II	

Gambar 2.1 Screenshot tabel Status Konservasi Jenis Kupu-kupu di Kawasan Gunung Puntang. (Sumber: Buku *Digital Monitoring dan Evaluasi Keanekaragaman Hayati di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Jawa Barat Tahun 2023*. Diunduh 29 April 2024)

Penelitian juga dilakukan dengan mencari spesies *Troides helena* pada kawasan tersebut dengan melihat berapa banyak persentase hewan tersebut berada. Hasil bisa dilihat pada gambar tabel berikut :

No	Nama Jenis	Nama Ilmiah	Jumlah	Dominansi (%)
10	The Adamantius Swallowtail	<i>Papilio peranthus</i>	8	4,26
11	Common birdwing	<i>Troides helena</i>	3	1,60

Gambar 2.2 Lampiran bukti screenshot tabel Jenis Kupu-kupu di Kawasan Gunung Puntang. (Sumber: Buku *digital Monitoring dan Evaluasi Keanekaragaman Hayati di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Jawa Barat Tahun 2023*. Diunduh 29 April 2024)

Menurut Firmansyah et.al (2023:26) menyebutkan bahwa, hasil pemantauan keanekaragaman hayati kupu-kupu tahun 2023 di kawasan Gunung Puntang ditemukan 29 jenis sebanyak 190 individu kupu-kupu dari lima famili yaitu *Pieridae* (5 jenis), *Papilionidae* (6 jenis), *Nymphalidae* (13 jenis), *Lycaenidae* (4 jenis), dan *Hesperiidae* (1 jenis).

2.2.2 Inspirasi Bentuk Motif *Troides helena*

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kupu-kupu raja *Troides helena* merupakan sumber inspirasi utama penciptaan karya untuk dijadikan sebagai motif busana. Maka sebelum dijadikan motif, perlu diketahui jenis kupu-kupu yang akan dipakai sebagai motif yaitu bentuknya seperti apa, guna mempermudah tujuan penciptaan karya. Penerapan motif ini berlaku pada proses *embellishment*, *digital printing* dan *beading* (penempelan manik-manik), serta proses lukisan tangan (*hand painting*). Berikut merupakan contoh motif yang dijadikan inspirasi dari jenis hewan ini, yakni :



Gambar 2.3 Kupu-kupu *Troides Helena* Jantan.
Photo © by Naturhistorisches Museum Wien; Photographer Thomas Neubauer
(Sumber : di unduh pada 3 Januari 2024 melalui [Wikipedia.com](https://www.wikipedia.com))



Gambar 2.4 Kupu-kupu *Troides Helena* Betina.
Photo © by Naturhistorisches Museum Wien; Photographer Thomas Neubauer
(Sumber : di unduh pada 3 Januari 2024 melalui [Wikipedia.com](https://www.wikipedia.com))

Gambar diatas merupakan kupu-kupu raja *Troides helena* dengan gender jantan dan betina. Perbedaan motif kupu-kupu raja *Troides helena* antara jantan dan betina, ditandai dengan penyebaran bercak-bercak hitam yang terdapat pada kedua sayapnya. Seperti yang disampaikan Larasati yang dikutip oleh Apriyanti (2016 : 5), imago T. helena betina mempunyai sayap depan berwarna hitam dan sayap belakang berwarna kuning dengan garis tepi hitam dan bagian tengah mempunyai bercak hitam. Imago jantan mempunyai sayap depan berwarna hitam dan sayap belakang berwarna kuning dengan garis tepi hitam dan bagian tengah tanpa bercak hitam.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, penulis mengambil jenis kupu-kupu raja *Troides helena* betina untuk dijadikan sebagai motif utama penciptaan karya. Pemilihan ini dinilai sangat selaras dengan penciptaan busana Tugas Akhir pengkarya yang didominasi oleh kategori pakaian wanita.

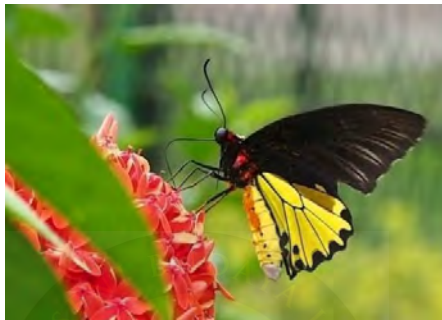
2.2.3 Motif Pendukung *Troides Helena*

Kupu-kupu raja *Troides helena* dengan gender betina merupakan motif utama yang diterapkan dalam karya. Agar motif yang diterapkan menjadi lebih beragam dan memunculkan visualisasi yang menarik perhatian, maka penulis menciptakan pengembangan motif yang didukung oleh beberapa ikon, seperti; hewan utama kupu-kupu raja, dan tanaman-tanaman pokok sumber nektar kupu-kupu raja pada umumnya yaitu tanaman *milkweed*. *Milkweed* memiliki banyak jenis, yakni salah satunya adalah *Asclepias Curassavica* atau yang biasa disebut dengan kembang mas / kapas cinde. Tanaman ini juga didominasi dengan ciri khas warna kuning dan oranye pada bunganya.

Dalam artikel *soefindoconservation.co.id*, disebutkan bahwa tanaman ini berasal dari Amerika Selatan. Persebaran tanaman kapas cinde dari Benua Amerika, Kepulauan Virginia, Australia, Asia (China dan Indonesia). Sehingga tidak heran apabila tanaman ini juga dapat ditemukan di wilayah Indonesia dan menjadi sumber pakan umum kupu-kupu raja. Menurut Syarifah, M (2018, Agustus 2) dalam artikel *nationalgeographic.grid.id*, *Milkweed* merupakan tanaman berbunga yang sangat digemari kupu-kupu. Banyaknya nektar yang dihasilkan membuat kupu-kupu

sangat menyukai tanaman ini. Kemudian beliau juga menerangkan, sejalan dengan hal ini, studi yang dilakukan di University of Guelph, Ontario pada tahun 2017 mengungkapkan bahwa penanaman *milkweed* menjadi langkah paling efektif dalam penyelamatan kupu-kupu.

Berikut merupakan contoh gambaran tampilan tanaman yang dijadikan sebagai motif tambahan :



Gambar 2.5 Kupu-kupu *Troides Helena* dan sumber nektar.
(Sumber : <https://pamsbutterflies.com/butterfly/77/troides-helena>. Diunduh 3 Januari 2024)



Gambar 2.6 Tanaman *Milkweed*, *Asclepias Curassavica*.
(Sumber : <https://powo.science.kew.org/taxon/>. Diunduh 3 Januari 2024)

Penggunaan beberapa kolaborasi antar ikon pakan kupu-kupu dan ikon hewan kupu-kupu raja *Troides helena* ini diharapkan dapat memperkaya eksplorasi penciptaan motif yang diterapkan pada karya dan juga penggunaan tanaman *milkweed* ini juga sebagai penyampaian nilai implisit terkait makna bahwa kupu-kupu merupakan hewan yang perlu dilindungi agar populasinya semakin bertambah.

2.3 Teknik *Embellishment*

Teknik *Embellishment* yaitu merupakan tahapan untuk mewujudkan tekstur permukaan kain menjadi lebih beragam dan bervariasi. Penggunaan teknik *embellishment* dapat menambah unsur dekoratif dan mempercantik tampilan busana. Teknik *embellishment* diklasifikasikan kedalam beberapa banyak teknik yaitu contohnya seperti *beading*, *patchwork*, *stitching*, *laser cut*, *smocking*, dan *surface design*. Teknik *embellishment* yang digunakan oleh penulis adalah dengan tambahan *mixed media* yang melibatkan media *digital printing* dan aplikasi manik-manik atau bisa disebut *beading*.

2.3.1 Penggunaan *Mixed Media*

Melalui pemaparan Isnanta (2015:67), menerangkan bahwa, *Mixed Media* dalam seni visual, mengacu pada karya seni yang dalam pembuatannya menggunakan lebih dari satu media. Sebuah teknik yang melibatkan penggunaan dua atau lebih media artistik, seperti tinta dan pastel atau lukisan dan kolase, yang digabungkan dalam komposisi tunggal. Banyak efek dapat dicapai dengan menggunakan media campuran. Karya seni *mixed media* menggunakan lebih dari satu media, seperti cat, tinta, kliping majalah dan logam. Karena kebebasannya itu, maka seni *mixed media* mampu menghasilkan karya seni yang kreatif, tanpa hambatan dan unik.

Agar bisa mendapatkan keselarasan visual dari penggunaan teknik *embellishment* dalam proses *mixed media* ini, maka terlebih dahulu perlu diketahui pembahasan atau pemahaman mengenai *digital printing* dan *beading*.

Digital printing merupakan teknologi cetak *modern* pada saat ini untuk mencetak gambar/citra *digital* yang diolah oleh komputer ke permukaan material atau media fisik oleh mesin cetak (printer). Pada umumnya, proses ini digunakan untuk pekerjaan percetakan dengan volume atau jumlah terbatas. (Saharja et. Al 2020).

Sebagai alat cetak baru dalam perkembangan teknologi, *digital printing* yang dihasilkan pun sangat beragam. Contoh yang pengkarya gunakan yakni *digital*

printing dengan media tekstil, yaitu hasil *digital printing* yang diwujudkan melalui sebuah motif yang sudah di aplikasikan pada hamparan kain.



Gambar 2.7 Mesin *Digital Textile Printing*.
(Sumber : <https://www.thechestnutpress.com/apa-itu-digital-textile-printing-keuntungannya/>.
Diunduh 6 Mei 2024)



Gambar 2.8 Hasil Kain yang Sudah di *Printing*.
(Sumber : <https://www.snapy.id/print-kain/>. Diunduh 6 Mei 2024)

Sedangkan menurut kamus *oxford*, *beading* merupakan manik-manik yang dijahit menjadi satu dan digunakan sebagai hiasan pada pakaian. Pada teknik ini, manik-manik dirangkai sedemikian rupa sehingga menimbulkan aksen-aksen indah pada busana seperti 3 (tiga) dimensi.



Gambar 2.9 Cara *Beading* Pada Kain.
(Sumber : <https://www.instructables.com/How-to-Bead-Fabric/>. Diunduh 6 Mei 2024)



Gambar 2.10 Busana Kupu-Kupu Dengan Aplikasi Manik-Manik Pada Pinggiran Bentuknya.
(Sumber : <https://pin.it/6xUot7b>. Diunduh 21 November 2023)

Mixed Media yang dipakai dalam pembuatan karya ini meliputi penggunaan kawat yang dibentuk menjadi rangka kupu-kupu untuk menghasilkan badan kupu-kupu dengan wujud tiga dimensi, kemudian dibalut dengan material kain yang telah di *printing*. Contoh referensi yang menggambarkan pendekatan visualisasi pada karya yang dibuat adalah sebagai berikut, dapat dilihat pada gambar 2.11 :



Gambar 2.11 *Exquisite 3d Butterfly Lace Fabric, Royal Blue.*
(Sumber: <https://www.etsy.com/listing/1184923258/exquisite-3d-butterfly-lace-fabric-royal>. Diunduh 6 Mei 2024)



Gambar 2.12 Rangka Kupu-Kupu dari Kawat.
(Sumber : <https://www.drahtdesign-van-weelden.de/drahtfiguren/>. Diunduh 21 November 2023)



Gambar 2.13 *Black and Gold Butterfly Rhinestone and Glass Beaded Applique.*
(Sumber : <https://www.moodfabrics.com>. Diunduh 3 Januari 2024)

2.4 Teknik *Painting*

Berdasarkan pemaparan Juliana, Netty (2013) yang dikutip oleh (Ikka et.al 2022) yakni, teknik *painting* merupakan bagian dari surface desain melalui teknik polesan kuas, spon dan lain sebagainya pada permukaan kain. *Painting* dapat diartikan sebagai lukisan, melukis tidak hanya diatas permukaan kertas atau kanvas, namun sejalan dengan perkembangan zaman ide-ide desain diaplikasikan pada berbagai jenis bahan kain. ragam hias yang biasanya yang biasanya terdapat pada *painting* yaitu ragam hias berbentuk realistik, abstrak, geometrik, stilasi, ataupun surealisme.



Gambar 2.14 *Butterfly Painted Jeans Vest* by Mai Kandeel Designs.

(Sumber : https://tindio.com/s/mai_kandeel_designs/product/butterfly-painted-jeans-vest#slideshow.
Diunduh 29 April 2024)

Pada penciptaan karya ini, teknik *painting* atau melukis diaplikasikan pada permukaan kain atau tekstil. Teknik lukis yang digunakan adalah teknik lukis plakat dengan metode *hand painting*. Teknik plakat atau cara melukis menggunakan cat minyak, cat akrilik dengan goresannya yang tebal sehingga menghasilkan warna pekat dan padat. (Arif & Henry, 2017). Sedangkan, *Hand painting* merupakan lukisan menggunakan tangan pada bahan kain yang bisa dilakukan dengan teknik langsung, ikat, teknik pola, teknik semprot gutta, cap dan *air brush* (Daniati et.al, 2015).

Visual yang ingin dihasilkan dari proses *painting* ini adalah bentuk hasil lukisan realis. Penggunaan material pendukung seperti penggunaan cat yakni menggunakan cat khusus kain atau *fabric textile*. Penggunaan cat tekstil dapat

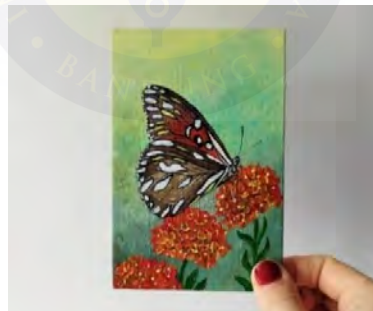
meminimalisir kerusakan karya busana yang dimulai dari proses hingga hasil akhir dan juga mencegah kelunturan warna cat pada kain.



Gambar 2.15 *Fabric Paint Color*.

(Sumber : <https://www.amazon.sg/Magicfly-Permanent-Washable-T-Shirts-Projects/dp/B07Y7ZK9TY>.
Diunduh 21 November 2023)

Adapun hasil lukisan yang diterapkan yakni lukisan dengan cat akrilik. Menurut Subagiyo, Puji (2017 : 05), Lukisan Akrilik (*Acrylic Painting*) adalah lukisan yang catnya bermedium resin sintesis (pigmen yang terdispersi pada emulsi akrilik), pada substrat umumnya kanvas, dan dilakukan dengan teknik kwas, palet dsb.



Gambar 2.16 *Acrylic Painting Butterfly Artwork - Small Wall Decor Art By Success*.
(Sumber : <https://www.inspireuplift.com/>. Diunduh 29 April 2024)

Selain memperhatikan penggunaan cat khusus dan juga penggunaan teknik lukis, maka kuas yang digunakan untuk melukis pun perlu memakai ukuran yang khusus dan bentuk yang berbeda-beda, dengan harapan hasil lukisan akan terealisasi sesuai keinginan. Pada hal ini, pengkarya menggunakan kuas jenis *round* dengan ukuran no 1,1 cm dan 1,2 cm, *pointed round* dengan ukuran 1,6 cm dan 2,7 cm, dan *flat brush* dengan ukuran 1,4 cm dan 1,9 cm. Penggunaan bentuk

kuas yang berbeda-beda dapat memberikan efek yang signifikan terhadap setiap bentuk lukisan, seperti garis, detail, tekstur, tipis dan tebal permukaan yang diberi goresan cat pada kain.



Gambar 2.17 Bentuk-Bentuk Kuas Lukis.

(Sumber : <https://diengcorner-art.blogspot.com/2014/08/kuas-lukis.html>. Diunduh 20 Mei 2024)



Gambar 2.18 Kuas Lukis by Joyko BR-5 Version.

(Sumber : <https://www.joyko.co.id/image/cache/data/additional/BR-5-INFO-01-650x650.jpg>. Diunduh 20 Mei 2024)

2.5. Gaya *Holo-Cottagecore*

Gaya pakaian *holo-cottagecore* merujuk pada kata *hologram* dan *cottagecore*. Hologram merupakan bukti perkembangan teknologi yang memiliki pengaruh besar pada era *digital* dan *modern* untuk masa kini dan masa depan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih mendorong banyak faktor untuk memudahkan berbagai macam aktivitas manusia.

Melansir dari *fortuneidn.com*, *Hologram* adalah sebuah teknologi yang menampilkan suatu benda dengan menggunakan perpaduan dua sinar cahaya yang saling koheren. Menurut (Hendra & Lumu, 2010 : 784), Gambar yang dibentuk oleh *hologram* adalah heuristik yang sangat menarik dan imajinatif. Hal ini disebabkan kemampuan untuk merekam seluruh isi spasial layar dan untuk mempertahankan paralaks suatu objek. Sebagian citra /gambar diperlihatkan dari suatu perspektif untuk menampilkan *hologram* namun tidak dari *perspective* lain.

Penekanan hologram dalam konteks ini melibatkan penggunaan kain. Kain hologram memiliki karakteristik mengilat dan menghasilkan warna-warna pelangi. (Mahardika, 2020:10). Lalu untuk menghasilkan tekstur bahan yang diinginkan, pengkarya memilih kain hologram dengan tekstur bahan parasut. Sebagaimana Cindy (2019) menjelaskan bahwa, bahan parasut merupakan bahan yang kuat menahan angin, dan memiliki keunggulan tidak tembus air saat terkena hujan. Kain parasut merupakan bahan yang dikenal sangat tipis dan relatif kedap air.

Dengan begitu, penggunaan kain parasut *hologram* ini dipilih karena karakteristik kain yang ringan dan tipis serta mudah untuk dibawa kemanapun. Penggunaan kain hologram juga menandakan perkembangan zaman, teknologi dan item *fashion* yang kian unik. Kesesuaian antara penggunaan bahan-bahan tersebut, menciptakan benang merah antar inspirasi dan sumber penciptaan yang dimaksud.



Gambar 2.19 Kain Tekstur Hologram dari Parasut Latex dan *Glossy*.
(sumber :<https://www.tokopedia.com/fashionjasmin/hologram-glossy-kain-parasut-latek-arahn-bag-90x150-backdrop-reflektif?extParam=ivf%3Dfalse%26src%3Dsearch>. Diunduh 6 Mei 2024)



Gambar 2.20 Tekstur Kain *Hologram*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Cottagecore merupakan *trend fashion* yang kembali merebak popularitasnya pada masa kini, khususnya meningkat pada saat pandemi co-vid 2019. Tren pakaian ini merujuk pada kehidupan desa di negara eropa dengan gaya kesederhanaan dan alami. Mempunyai siluet *loose* dan feminim serta identik dengan motif floral.

Perkembangan zaman dan generasi masa kini, memicu pengkarya untuk memilih gaya *cottagecore*. *Cottagecore* adalah bukti dari kehidupan desa yang sederhana dan bentuk pelarian hiruk-pikuk ruang lingkup perkotaan dan metropolitan yang seringkali memicu *stress* pikiran manusia. Gaya pakaian *cottagecore* dan aktivitasnya seperti melukis, bercocok tanam, memasak, merajut, menyulam merupakan kegiatan yang banyak berkaitan dengan kehidupan alam. Maka hal inilah yang jarang dilakukan oleh masyarakat urban yang seringkali terbiasa mengandalkan segala bentuk modernitas.



Gambar 2.21 *Cottagecore Activities*.

(Sumber : <https://www.everythingzoomer.com/lifestyle/2021/11/22/cottagecore-influencers-entrepreneurs-taking-the-nostalgic-trend-into-the-age-of-social-media/>. Diunduh 25 Mei 2024)

Penggunaan gaya *cottagecore*, seperti yang dilansir dari postingan artikel “*The Washington DC*” dilaporkan bahwa konten *cottagecore* yang awalnya di publikasikan pada aplikasi *Tumblr* meningkat sebesar 153% antara bulan Maret dan April tahun 2020, dan tombol suka dari pengguna juga meningkat sebanyak 550% pada waktu yang sama. Lalu pada aplikasi *pinterest* meningkat sebanyak 80% berdasarkan mesin pencarian untuk kata “*fashion cottagecore*” pada Juni 2020. Dan selanjutnya pada postingan aplikasi *Tiktok*, *hashtag cottagecore* telah dilihat sebanyak 6,6 miliar kali pada Juni 2021.

Estetika *cottagecore* mungkin tampak muncul sebagai tren selama pandemi. Namun, seiring dengan upaya masyarakat untuk menjadi lebih ramah lingkungan, konsep *cottagecore*, yang mengedepankan hidup santai dalam hubungannya dengan alam dan menghargai kerajinan tangan, dapat terus diprioritaskan di masa depan. (Katharina et. al., 2023).

Sehingga penggunaan gaya *cottagecore* sebagai tugas akhir busana sangat disesuaikan karena merupakan *trend fashion* yang sedang berkembang atau populer pada saat ini di kalangan anak muda. Maka pengkarya memilih *cottagecore* karena memiliki banyak peluang untuk dijadikan sebagai sumber inovasi dan kreativitas dalam menciptakan karya busana wanita yang dilakukan oleh pengkarya.



Gambar 2.22 Gaya *Fashion Cottagecore*.

(Sumber : <https://cottagecore-dress.com/product/simple-cottagecore-dress/>. Diunduh 6 Mei 2024)



Gambar 2.23 Gaya *Fashion Cottagecore*.
(Sumber : <https://pin.it/5ZA4763>. Diunduh 21 November 2023)

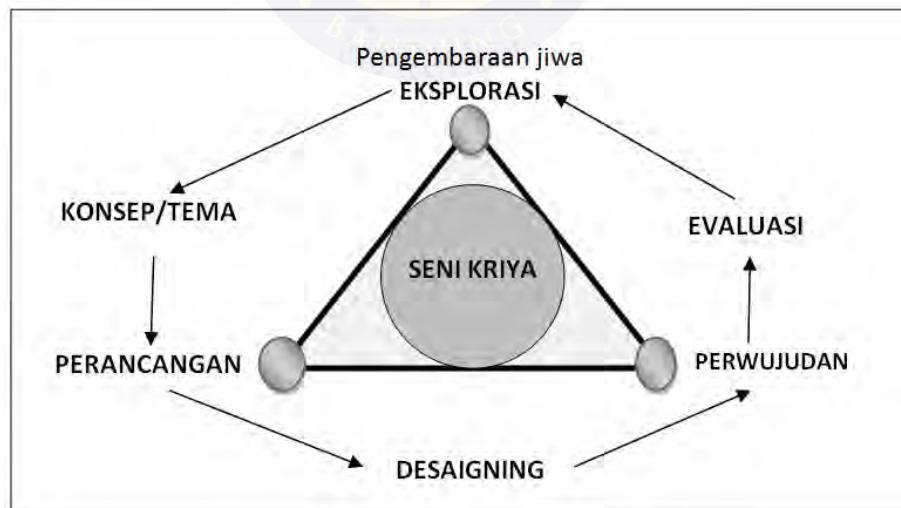


Gambar 2.24 Kumpulan *Gaya Cottagecore*
(Sumber : <https://www.cosmopolitan.co.id/article/read/9/2022/29395/intip-inspirasi-tren-cottagecore-gaya-berpakaian-ala-pedesaan>. Diunduh 25 Mei 2024)

BAB III

METODE PENCIPTAAN

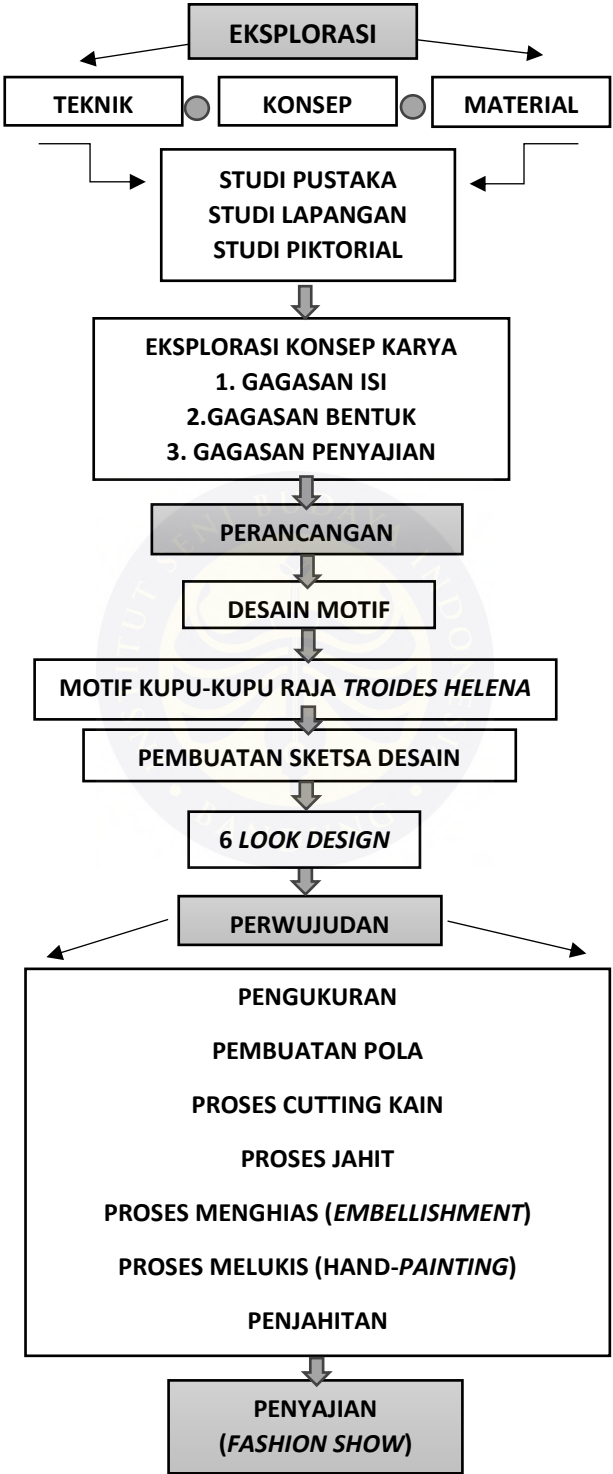
Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiharti, Anggi 2016). Metode penciptaan dibuat guna menciptakan gambaran dasar mengenai konsep karya sehingga dapat tercipta alur dan proses karya hingga hasil akhir karya. Karya ini menggunakan metode penciptaan karya Gustami (2007:329) yang diperoleh dari tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan, perwujudan yang disesuaikan oleh pengkarya. Metode penciptaan ini merupakan metode yang paling dekat dan sesuai dengan tujuan sang pengkarya. Diantaranya melibatkan eksplorasi pembuatan motif, perancangan sketsa dan desain busana dengan ragam teknik yang di pakai, dan juga perwujudan karya yang dikemas dalam tampilan *event fashion show*. Hal ini sesuai dengan tiga tahapan tersebut. Untuk melihat kesesuaiannya, berikut merupakan rincian tahapan-tahapan tersebut yang dikemas dalam bentuk bagan dari S.P Gustami dan yang diolah kembali oleh pengkarya.



Gambar 3.0 Metode Penciptaan oleh S.P Gustami.

(Sumber: <https://winansar.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/01/skema-metode-penciptaan-seni-kriya.jpg>)

TROIDES HELENA SEBAGAI INSPIRASI MOTIF KAIN DENGAN TEKNIK EMBELLISHMENT DAN PAINTING DALAM READY TO WEAR DELUXE BERGAYA HOLO-COTTAGECORE



Gambar Bagan 3.1 Metode Penciptaan S.P Gustami.
(Sumber : Gustami (2007), diolah kembali oleh Meida Putri, 2024)

Berdasarkan bagan diatas dapat dijelaskan bahwa langkah-langkah penciptaan karya ini yaitu eksplorasi, rancangan dan perwujudan. Untuk mewujudkan karya tersebut, maka perlu dilakukan beberapa tahapan lanjutan yang menunjang kesesuaian dari proses awal hingga *finishing*, sebagaimana langkah-langkah yang dipaparkan dibagan tersebut.

3.1 Eksplorasi dan Eksperimen

Menurut Purnomo, Muh. Arif Jati dan Agung Cahyana (2019), Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

Secara umum 'Eksplorasi' disebut juga penjelajahan atau pencarian. Hal ini merupakan kegiatan pencarian atau menemukan terhadap suatu hal yang baru. Kegiatan ini meliputi penjelajahan konsep penciptaan dengan metode pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan penciptaan karya. Untuk menghasilkan beberapa eksplorasi, maka terlebih dahulu dilakukan beberapa eksperimen dengan tujuan memberi gambaran produk karya agar lebih mudah diwujudkan.

Menurut Kerlinger (1986 : 315) yang dikemukakan oleh Setyanto, AE (2013 : 39), eksperimen adalah sebagai suatu penelitian ilmiah dimana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut.

Eksperimen dilakukan dengan menerapkan teknik lukis dan penempelan manik manik. Teknik lukis yang digunakan adalah lukisan tangan dengan penggunaan jenis kuas yang berbeda-beda dan cat khusus kain. Kemudian, terdapat penempelan manik-manik menggunakan lem lilin sebagai perekat dan penggunaan jenis manik-manik seperti kristal, mutiara, dan batu. Jenis manik-manik yang dipilih disesuaikan dengan warna busana agar sepadan.

3.1.1. Eksplorasi Konsep

Eksplorasi konsep dilakukan dengan mengawali pencarian gambar-gambar untuk mewakili wujud dari inspirasi karya, kemudian diterapkan melalui papan pendukung yang disebut *moodboard*. Pembuatan *moodboard* ini yang merepresentasikan runtutan alur karya sehingga menciptakan hal-hal yang berkesinambungan, yakni seperti *moodboard* inspirasi, *moodboard style*, serta *moodboard target market*. *Moodboard* tersebut diharapkan menjadi acuan penting dalam penciptaan karya dengan menghasilkan gambaran visual busana yang semakin nyata dan dekat dengan ekspektasi.

3.1.1.1 Gagasan Isi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pada *website kbbi.web.id*, disebutkan bahwa gagasan adalah hasil pemikiran atau ide. Gagasan dalam karya ini dimulai dengan menciptakan gagasan isi. Gagasan isi merupakan ide pokok dan konsep utama dalam menunjang pembuatan karya. Gagasan isi dimuat untuk menciptakan *value* dari busana yang tidak hanya digunakan sebagai daya pakai namun juga melibatkan keindahan dan makna didalamnya. Oleh karena itu beberapa inspirasi perlu diciptakan dalam membuat suatu karya, agar karya yang dihasilkan tidak melenceng dari tujuan yang sebenarnya. Gagasan isi yang dilampirkan berupa *moodboard* inspirasi. *Moodboard* inspirasi dibuat dengan mengumpulkan beberapa gambar yang dijadikan acuan konsep karya sehingga menciptakan tema tertentu. Dalam *moodboard* yang dilampirkan dibawah ini, inspirasi yang diambil dari hewan langka dan dilindungi yaitu kupu-kupu raja *Troides helena* dengan motif sayap dan warna-warna yang ada didalamnya. Warna-warna tersebut disesuaikan dengan *trend* warna *Pantone 2024*, yaitu warna *hot fudge*, *spectra yellow*, *pale khaki*, dan *forest night*. Beberapa arti dari warna yang dipilih yakni :

- *Hot Fudge* adalah warna coklat seperti coklat yang terdapat pada makanan, contohnya es krim, minuman coklat, dan saus. Warna coklat sendiri menggambarkan kesan hangat, mahal, nyaman, dan aman.



Gambar 3.2 *Hot Fudge Pantone Color.*
(Sumber : www.pantone.com)

- *Spectra Yellow* adalah warna kuning yang vivid atau terang dan warna ini biasanya terdapat pada tumbuhan dan hewan. Warna kuning melambangkan positif, kebahagiaan, keceriaan, kreativitas dan optimisme.



Gambar 3.3 *Spectra Yellow Pantone Color.*
(Sumber : www.pantone.com)

- *Pale Khaki* adalah warna coklat muda kekuningan seperti debu dan biasanya terdapat pada banyak penggunaan seragam. Warna khaki melambangkan kepercayaan, ketertiban, keamanan dan rasa hormat. Warna ini juga yang cocok dipadu padankan dengan banyak elemen warna lainnya. Warna bisa dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 *Pale Khaki Pantone Color.*
(Sumber : www.pantone.com)

- *Forest Night* adalah warna hijau tua yang hangat. Warna ini biasanya ditemukan pada nuansa alam atau pepohonan. Warna hijau bermakna kesegaran, asri, ketenangan dan stabilitas.



Gambar 3.5 *Forest Night Pantone Color.*
(Sumber : www.pantone.com)

Warna-warna tersebut dinilai cocok untuk menggambarkan keadaan alam yang sesuai dengan konsep karya. Selain itu juga terdapat inspirasi *fashion style cottagecore* ala pedesaan dan *modern* dengan kombinasi teknik *painting*, teknik *embellishment* dan juga nuansa *hologram*.



Gambar 3.6 *Moodboard* Inspirasi.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

3.1.1.2 Gagasan Bentuk

Gagasan bentuk merupakan hasil dari pemikiran beberapa inspirasi yang telah tertuang pada gagasan isi atau gagasan utama. Gagasan bentuk divisualisasikan melalui *moodboard style*, *moodboard makeup*, dan *moodboard target market*. Gagasan bentuk berfokus dalam memberikan gambaran mengenai bentuk busana yang akan diciptakan.

Pembuatan gagasan bentuk dimulai dengan membuat *moodboard style*. *Moodboard style* berisi kumpulan gaya pakaian *cottagecore* dan teknik yang digunakan sehingga memperkuat tampilan visual karya itu sendiri. *Moodboard style* disini berisi kumpulan gaya pakaian sebagai acuan wujud realita produk. Kemudian siluet yang diterapkan adalah siluet H,A,T dan X. Lalu untuk bentuk pakaian didominasi oleh bentuk simetris dan asimetris dengan variasi korset luar dan rok mengembang, Selain itu penggunaan bahan kain seperti katun *toyobo*, *tartan*, *hologram* dan *tafeta* juga disesuaikan dengan konsep karya dan kecocokan dengan berbagai macam teknik yang diterapkan.

3.1.1.3 . Gagasan Penyajian

Setelah melampirkan gagasan isi dan pendukung, maka langkah terakhir dalam melakukan gagasan adalah dengan melakukan gagasan penyajian. Gagasan penyajian akan tercipta setelah pengkarya melakukan proses tahapan awal pembuatan karya hingga akhir produksi dan finishing produk, agar dapat menciptakan wadah dan ruang untuk menyajikan karya. Karya ini dibuat sebanyak 6 (enam) *look* yang dikemas dalam *ready to wear deluxe*. Kemudian karya ini disajikan dalam bentuk *fashion show* *Jogja Fashion Parade* 2024, yang bertempat di *Sleman City Hall*, Yogyakarta pada tanggal 24 Februari 2024.



Gambar 3.10 Poster *Fashion Show* JFP
(Sumber : Instagram *Jogja Fashion Parade* 2024. Diunduh 12 Februari 2024)

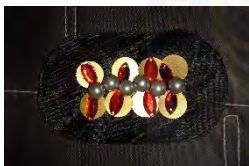




Gambar 3.11 Poster *Invitation Fashion Show* JFP
(Sumber : Instagram *Jogja Fashion Parade* 202. Diunduh 12 Februari 2024)

3.1.1 Eksperimen Teknik *Embellishment* dan *Painting* pada Material

Eksperimen ialah suatu tindakan atau pengamatan yang dilakukan untuk memeriksa sebab dan akibat yang terjadi pada langkah-langkah pembuatan produk. Setelah membuat beberapa *moodboard* yang mendukung penciptaan karya, maka selanjutnya perlu dilakukan eksperimen terhadap beberapa jenis material dan penerapan teknik *embellishment* dan *painting*. Tujuan eksperimen ini yakni dapat memberikan gambaran karya pra-produksi untuk menghasilkan wujud yang lebih realistis dan sesuai dengan konsep. Eksperimen dilakukan guna meminimalisir kekurangan dan kesalahan pada produk yang akan dibuat. Proses eksperimen dilakukan dengan mencoba beberapa teknik pada berbagai tekstur dan bahan kain.

Tabel 3.0 Tabel Eskperimen dan Hasil
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

No.	Nama Eksperimen	Keterangan	Hasil
1.	<i>Beading</i> 	Merupakan teknik memayet atau menempelkan manik-manik. Teknik menggunakan bahan manik mutiara, tears drop dan payet pipih.	Sesuai dengan yang diharapkan.
2.	<i>Painting</i> 	Teknik <i>painting</i> dilakukan dengan melukis pada kain. Kain yang digunakan untuk melukis adalah kain taffeta bridal.	Hasil sesuai dengan yang diharapkan.
3.		Kemudian langkah selanjutnya adalah dengan membasahi permukaan cat dengan tujuan untuk mengetahui ketahanan cat.	Hasil kain dicelup penuh dengan air dan tidak mengalami kelunturan, sesuai dengan yang diharapkan.

4.		Setelah kering, kain yang dilukis di periksa kembali keadaannya. Hasil yang ditemukan ialah cat yang dilukis dengan kain taffeta bridal yaitu anti air dan tidak luntur.	Hasil sesuai dengan yang diharapkan dan tidak mengalami kegagalan.
6.	<i>Embellishment</i> 	Teknik <i>embellishment</i> dilakukan dengan membuat rangka dari kawat beton yang dibentuk menjadi badan kupu-kupu.	Hasil kurang memuaskan karena kesulitan untuk membentuk rangka.
7.		Setelah rangka terbentuk, rangka ditempatkan pada kain berukuran 10 x 12 cm dengan menggambar garis tepi yang disesuaikan dengan bentuk kupu-kupu. Kemudian kain dipotong mengikuti garis yang digambar.	Hasil sesuai yang diharapkan.
8.	<i>Painting</i> 	Setelah digambar dan dipotong, kain kemudian dibungkus mengikuti rangka kawat hingga tertutup dan terbalut semuanya. Selanjutnya kain diberi lukisan dan ditempel hiasan manik-manik.	Hasil kurang memuaskan, seharusnya pelukisan dilakukan sebelum sesaat menempelkan tempelan kain pada rangka.


3.1.2 Eksplorasi Teknik




Eksplorasi teknik yakni melibatkan proses untuk menerapkan beberapa teknik-teknik yang ada pada karya. Menurut Iskandar (2011) yang dikutip oleh Mudrikah (2016:7) menyebutkan bahwa, teknik adalah cara sistematis mengajarkan sesuatu. Teknik merupakan suatu kiat, siasat, atau penemuan yang digunakan untuk




menyelesaikan serta menyempurnakan suatu tujuan langsung. Teknik harus konsisten dengan metode.

Maka untuk dapat menghasilkan eksplorasi teknik, beberapa teknik-teknik penunjang busana perlu dilakukan guna mewujudkan karya yang sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut berupa teknik *painting* dan teknik *embellishment*. Eksplorasi teknik dilakukan dengan menerapkan teknik lukis menggunakan tangan (*hand painting*) pada bahan yang berbeda-beda. Sedangkan pada teknik *embellishment* melibatkan penciptaan rangka kawat kupu-kupu, penempelan kain *digital printing* dan penempelan manik-manik.

Tabel 3.1 Tabel Eskplorasi Teknik dan Hasil
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

NO	WUJUD TEKNIK	HASIL
1.	<p data-bbox="411 981 608 1010">Teknik <i>Painting</i></p> 	<p data-bbox="922 981 1393 1816">Langkah pertama dalam eksplorasi teknik yakni dengan melakukan lukisan pada kain katun Toyobo. Proses yang dihasilkan berupa pelukisan objek kupu-kupu dan tanaman. Hasil ini memberikan efek lukisan yang padat, beragam, namun ada sedikit kendala pada pengaplikasian lukisan tersebut. Kendala tersebut, berupa lukisan yang sedikit keluar dari garis tepi gambar karena cairan cat melebar pada tepi bentuk gambar. Maka beberapa elemen tambahan dilakukan untuk menutupi kekurangan efek lukisan yang diinginkan pada kain. Aplikasi cat digunakan pada bagian bawah busana yaitu rok.</p>

2.	<p>Teknik <i>Painting</i></p> 	<p>Selanjutnya, terdapat pelukisan pada kain taffeta. Kain ini memiliki tekstur yang berkilau dan tebal. Lukisan yang diaplikasikan perlu dipoles berkali-kali karena karakteristik kain yang sangat cepat menyerap cairan cat. Pengaplikasian cat dilakukan pada bagian bawah busana yaitu rok.</p>
3.	<p>Teknik <i>Painting</i></p> 	<p>Kemudian terdapat lukisan pada kain tartan. Kain ini memberikan hasil lukisan yang sesuai, karena cat tidak mudah menyebar pada bagian tepi, serta aplikasi goresan cat yang mudah dibentuk. Sehingga, penggunaan cat pada kain taffeta dinilai sangat pas dan cocok. Aplikasi cat digunakan pada bagian bawah busana yaitu rok.</p>
4.	<p>Teknik <i>Painting</i></p> 	<p>Setelahnya, proses lukis terjadi pada penggunaan kain yang sama, namun untuk langkah selanjutnya adalah dengan melakukan lukisan tanaman pendukung objek kupu-kupu, yakni dengan melukis tanaman milkweed dan dedaunan.</p>

5.	<p>Teknik <i>Painting</i></p> 	<p>Kemudian, lukisan masih di aplikasikan pada kain yang sama, tetapi penggunaannya di aplikasikan pada busana bagian atas yakni bagian kamsisol.</p>
6.	<p>Teknik <i>Embellishment (Digital Printing)</i></p> 	<p>Teknik <i>embellishment</i> melibatkan proses pembuatan rangka kupu-kupu dari kawat yang sudah dibentuk, Kemudian setelah rangka tersebut telah dibuat, rangka diaplikasikan pada beberapa jenis busana. Hasil yang diberikan yaitu cukup sesuai dengan yang diharapkan, meskipun memerlukan waktu yang lebih banyak,</p>
7.	<p>Beading</p> 	<p>Selanjutnya, terdapat teknik <i>beading</i>. Teknik ini melibatkan penempelan manik-manik pada rangka kupu-kupu. Maka hasil yang di berikan yakni membuat busana lebih bervariasi dan berirama.</p>

3.1.3 Eksplorasi Motif

Eksplorasi motif yakni adalah langkah untuk menciptakan inovasi busana yang didasarkan melalui inspirasi bentuk kupu-kupu raja *Troides helena*, kemudian dari bentuk inovasi tersebut menghasilkan motif desain yang telah dirancang

sedemikian rupa sehingga bisa diaplikasikan pada kain, berikut dengan penerapan teknik lukis dan motif *digital printing*.

3.2.5 Pembuatan Motif Kupu-Kupu


Pattern yang dibuat yakni berupa corak motif yang diciptakan untuk melengkapi teknik *painting*. *Pattern* ini meliputi beberapa kumpulan objek yang digabung dan dirangkai sedemikian rupa hingga membentuk corak yang diinginkan. Objek-objek tersebut diambil dari bentuk kupu-kupu, sumber pakan kupu-kupu dan beberapa elemen daun yang beraneka warna. Sebelum terciptanya corak yang diinginkan, maka terbentuklah penciptaan untuk setiap objeknya guna mengetahui detail motif yang dipakai selaras dengan konsep dan ide pengkarya. Motif yang dibuat berdasarkan bentuk asli kupu-kupu *Troides helena* betina, yakni menerapkan metode mimesis. Menurut Pitaloka (2021), pendekatan mimetik yaitu pendekatan yang menganggap karya sastra merupakan cerminan atau gambaran yang benar dari suatu kehidupan. Oleh karena itu, bentuk visual kupu-kupu ini disesuaikan dengan realita atau kenyataan yang ada.



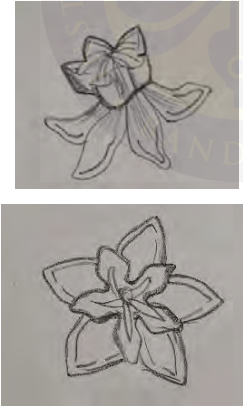

a. Pembuatan Sketsa

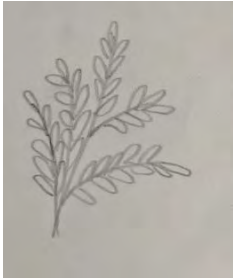
Penciptaan motif kupu-kupu dilakukan dengan menggambar objek kupu-kupu tersebut kedalam bentuk desain sketsa. Motif ini terdiri atas objek hewan dengan posisi depan, samping, dan belakang. Motif kupu-kupu dijadikan sebagai motif utama dan untuk beberapa elemen desain tanaman dijadikan sebagai motif isian dan motif pendukung.

Tabel 3.2 Tabel Pembuatan Motif Sketsa

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

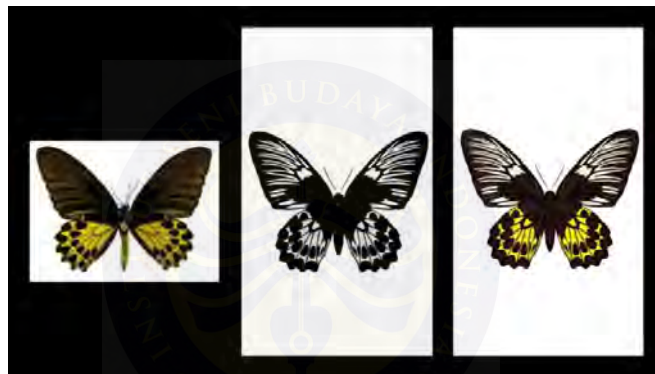
NO	BENTUK MOTIF	DESKRIPSI
.1.		<p>Gambar pertama ini merupakan bentuk kupu-kupu <i>Troides helena</i> pada bagian badan depan. Pemilihan gaya kupu-kupu dengan sayap terbentang yang dibentuk kedalam sketsa diharapkan dapat memperlihatkan</p>

		secara keseluruhan objek <i>Troides helena</i> versi betina.
2.		Gambar kedua ini merupakan gaya <i>Troides helena</i> saat sayap-sayapnya tidak sepenuhnya terbuka memperlihatkan bahwa kupu-kupu ini sedang hinggap, yakni aktivitas hinggap adalah yang sering dilakukan kupu-kupu.
3.		Gambar ketika memperlihatkan sketsa <i>Troides helena</i> dengan gaya arah samping seakan-akan sedang hinggap sambil mencari makanannya. Gaya ini dipilih karena memperlihatkan keindahan sayap kupu-kupu.
4.		Gambar keempat yakni merupakan tanaman perdu <i>milkweed</i> . Sketsa ini dibuat karena menggambarkan makanan kesukaan kupu-kupu dan peran tanamannya sebagai perkembang biakan kupu-kupu agar populasinya bertambah.
5.		Gambar kelima merupakan sketsa dedaunan yang menggambarkan nuansa alam sebagaimana habitat kupu-kupu berada.

6.		Gambar keenam juga merupakan sketsa tambahan dedaunan yang lain, dengan tujuan agar desain yang dihasilkan semakin lebih bervariasi.
----	---	--

b. Hasil Desain Motif Utama yang Pertama

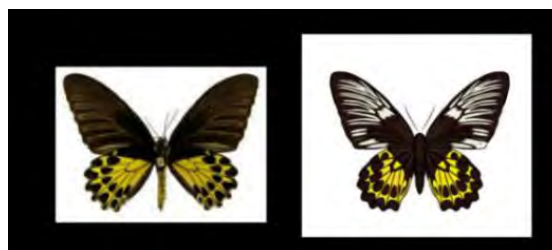
Setelah tercipta desain, maka motif sketsa tersebut dibentuk kedalam desain *digital*. Motif pertama menggambarkan bentuk kupu-kupu pada arah depan.



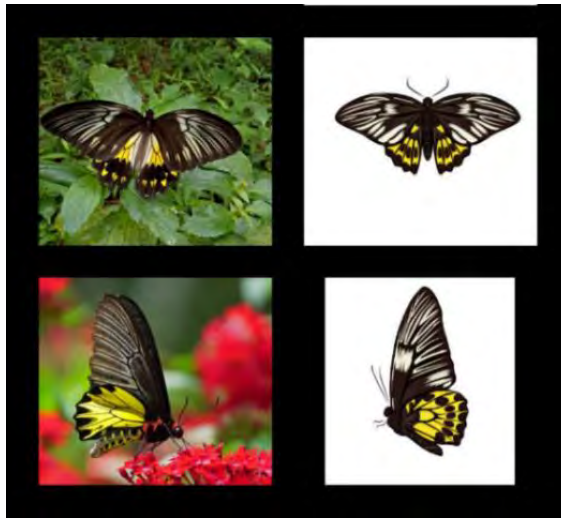
Gambar 3.12 Motif Utama Kupu-Kupu Raja *Troides Helena*.
(Sumber : https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Troides_helena_male_1.jpg)
(diolah kembali oleh Meida, 2023)

c. Hasil Desain Motif Utama yang Kedua

Motif utama yang kedua ini dibuat berdasarkan bentuk asli kupu-kupu dan tidak ada perubahan bentuk, sama seperti motif sebelumnya. Perbedaan motif terletak pada bagaimana arah kupu-kupu bergerak, yakni arah depan, arah atas dan arah samping.



Gambar 3.13 Motif Utama Kupu-Kupu Raja *Troides Helena* Arah Depan.
(Sumber : <https://ksdae.menlhk.go.id/berita/4219/Perlindungan-Kupu-Kupu-RajadiGunungCiremai.html>)



Gambar 3.14 Motif Utama Kupu-Kupu Raja *Troides helena* Arah Depan Hinggap dan Samping.
 (Sumber : <https://pamsbutterflies.com/butterfly/77/troides-helena>)
 (Diolah kembali oleh Nurrahayu, 2023)

d. Hasil Desain Motif Isian

Motif isian ini diambil dari kesukaan pakan kupu-kupu yakni tumbuhan *milkweed* jenis bunga *Asclepias Curassavica* atau kumbang mas. Warna yang diambil menyesuaikan dengan tanaman aslinya.

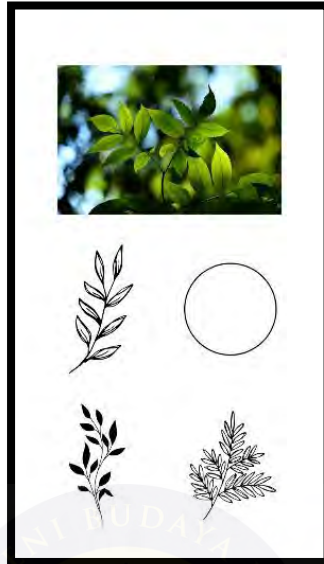


Gambar 3.15 Motif Tanaman *Asclepias Curassavica*.
 (Sumber : Shutterstock.com)
 (Diolah kembali Oleh Nurrahayu, 2023)

e. Hasil Desain Motif Pendukung

Motif ini terinspirasi dari suasana habitat kupu-kupu yakni bersumber pada tanaman hijau dan hutan. Motif terinspirasi dari objek-objek rumput dan dedaunan. Motif ini dijadikan sebagai motif pendukung karena

mewakili keseluruhan objek-objek motif secara umum dan menggambarkan suasana alam.



Gambar 3.16 Motif Dedaunan.
(Sumber :<https://www.canva.com>)
(diolah kembali oleh Meida, 2023)

3.2.1 Perancangan

Berdasarkan metode penciptaan oleh S.P Gustami, melansir dari artikel *winansar.wordpress.com*, Salihin, Anwar (2014) menyebutkan bahwa, tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa).


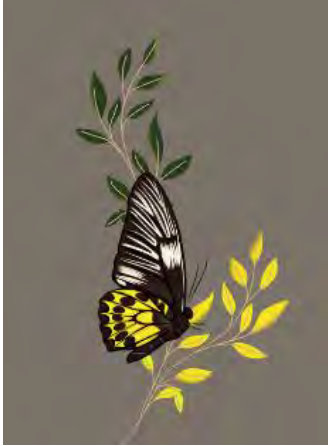
Beberapa proses yang mewakili tahap perancangan ini yakni meliputi perancangan motif kupu-kupu yang bertransformasi dari sketsa menjadi bentuk *digital*, pembuatan motif *digital printing* dan perancangan desain busana. Untuk mewakili wujud karya pada tahapan ini, maka pembuatan alternatif desain juga perlu dilakukan untuk melihat keseluruhan *look* yang dibuat sebanyak 20 buah desain. Pembuatan 20 desain busana sebagai alternatif, bertujuan untuk melihat kriteria dan kesesuaian busana agar menjadi padu padan. Kemudian desain-desain

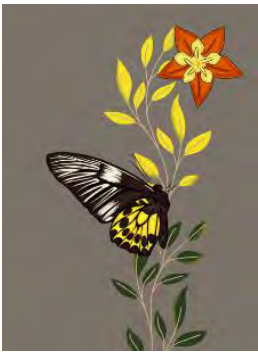


tersebut dipilih sebanyak 6 buah *look* untuk dijadikan karya busana. Selanjutnya, keenam desain ini ditentukan sebagai master desain.

3.2.1 Penyusunan Motif

Dari beberapa tahapan pembuatan motif kupu-kupu raja *Troides helena* yang dimulai dari perancangan sketsa menuju bentuk digital, maka terbentuklah variasi motif baru yang dibuat dari beberapa objek yang dirangkai sedemikian rupa, se hingga menghasilkan hasil akhir motif yang diinginkan. Penyusunan motif-motif merupakan gambar objek-objek motif yang semuanya telah dikemas kedalam bentuk gambar *digital* Maka agar lebih jelas mendeskripsikan motif yang dimaksud, visual penyusunan motif bisa dilihat pada tabel 3.3 dan seterusnya.

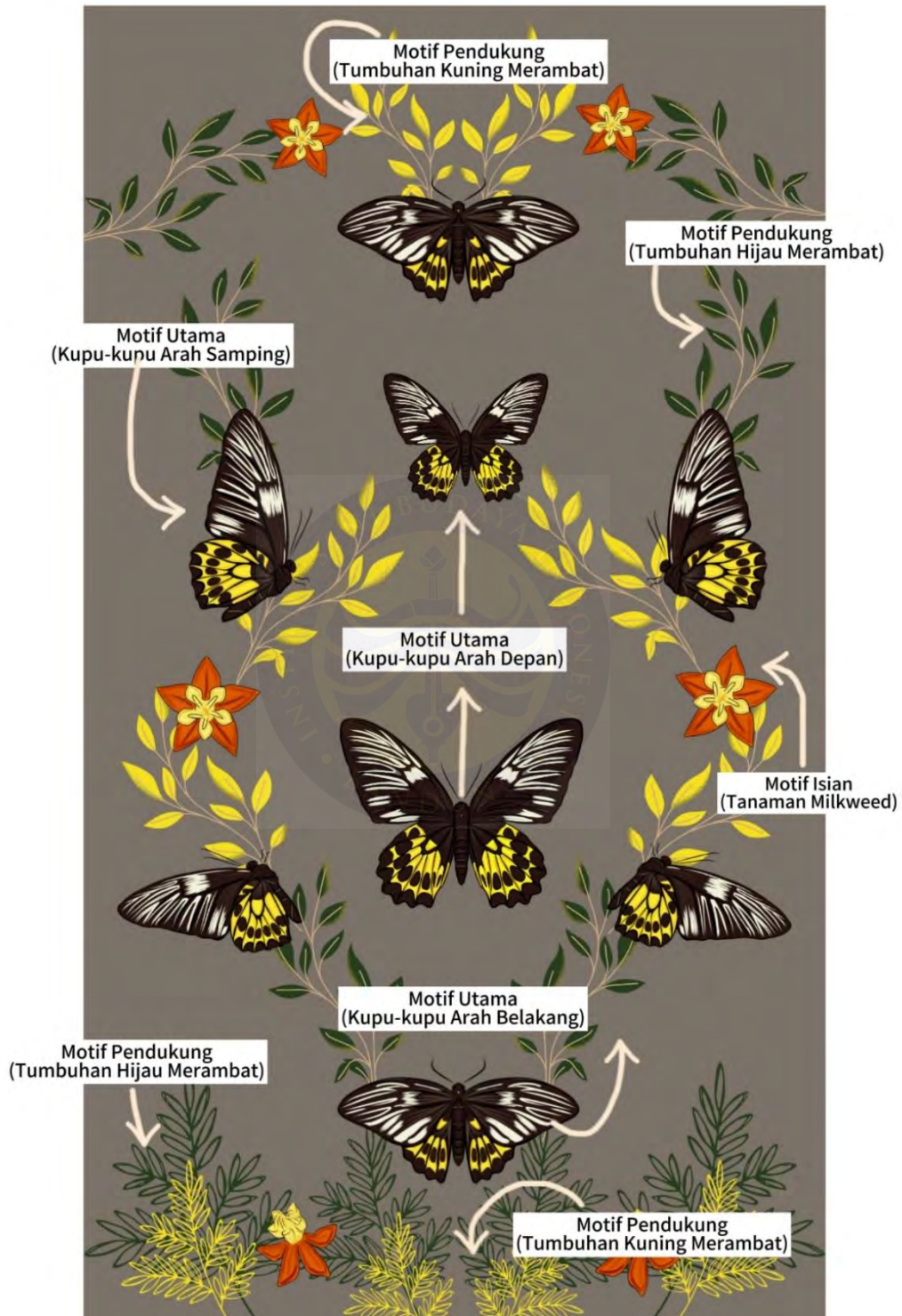
Tabel 3.3 Tabel Susunan Motif *Digital* Pertama
(sumber : Nurrahayu, 2024)

NO	TATA LETAK MOTIF	DESKRIPSI
1.		<p>Peletakan motif yang pertama menggunakan objek kupu-kupu sayap setengah membuka atau arah belakang. Tambahan motif lain yakni disertai dengan rangkaian daun kuning dan hijau serta tambahan bunga <i>milkweed</i>.</p>
2.		<p>Kemudian terdapat objek motif kupu-kupu arah samping dengan daun kuning dan hijau, yang disusun sedemikian rupa. Sehingga menghasilkan pola yang merambat ke atas.</p>

3.		Selanjutnya terdapat motif kupu-kupu arah samping dengan daun kuning, hijau dan bunga <i>milkweed</i> yang merambat ke atas.
4.		Lalu terdapat motif dari kumpulan daun-daun yang disusun sedemikian rupa dengan arah merambat ke samping.
5.		Setelahnya, terdapat penggunaan objek utama kupu-kupu arah depan.

Maka setelah melakukan pembuatan motif *digital* dengan beberapa objek utama, objek pelengkap dan objek tanaman, yakni terciptalah penyusunan objek-objek tersebut kedalam bentuk persegi panjang guna melihat kesesuaiannya. Penyusunan tersebut digunakan sebagai penciptaan motif *digital* pertama . Pada gambar 3.17 memperlihatkan penyusunan gambar motif yang dimaksud.

SUSUNAN MOTIF *DIGITAL* PERTAMA



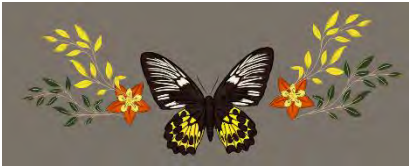



Gambar 3.17 Susunan ikon visual motif *painting* dan *printing* pertama.
(Sumber : Nurrahayu, 2023)

TAMPILAN MOTIF *DIGITAL* PERTAMA



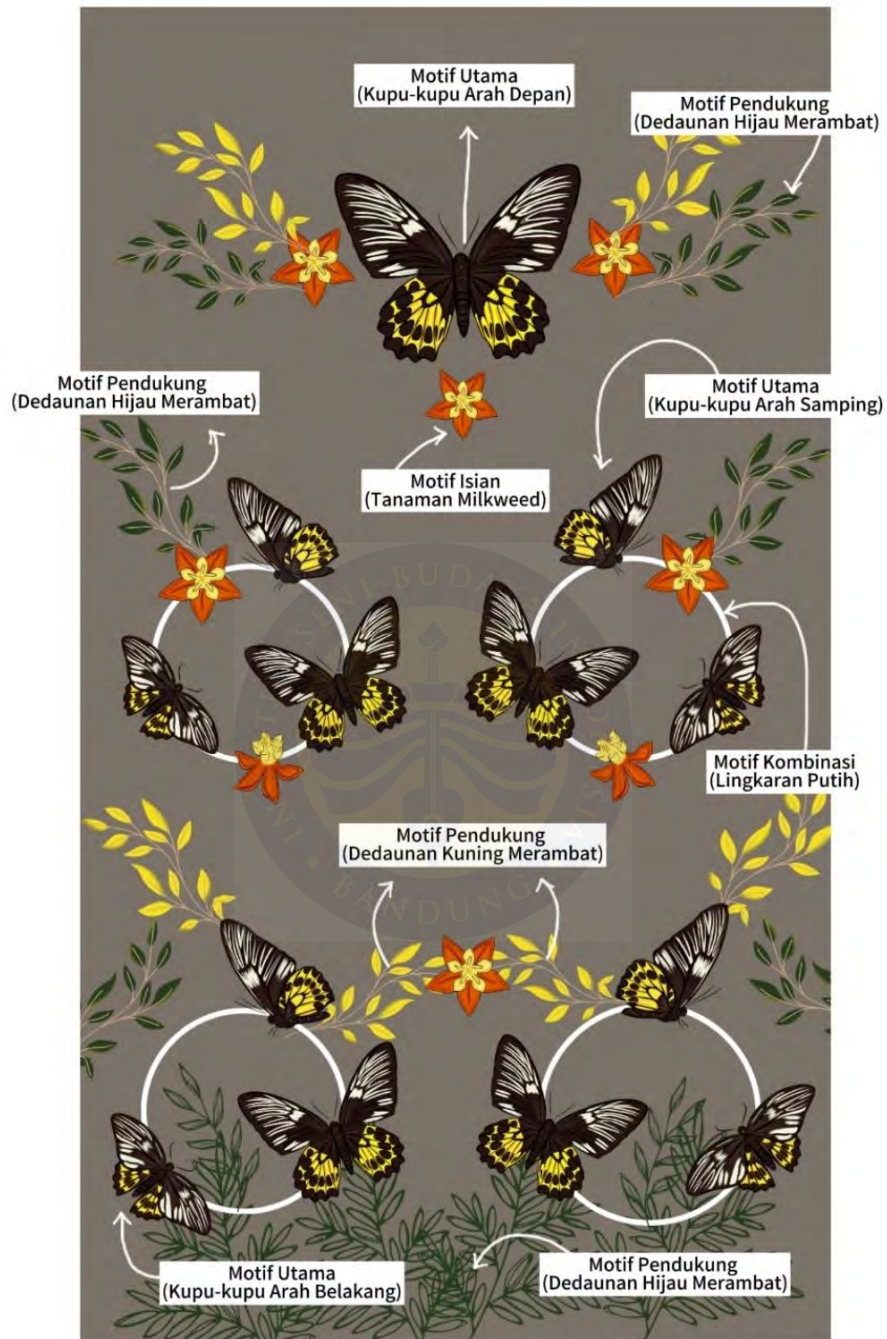
Gambar 3.18 Rancangan visual motif *painting* dan *printing* pertama.
(Sumber : Nurrahayu, 2023)

Tabel 3.4 Tabel Susunan Motif *Digital* Kedua
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

NO	TATA LETAK MOTIF	DESKRIPSI
1.		<p>Peletakan motif yakni menggunakan objek kupu-kupu arah depan serta hiasan rambat dedaunan kuning, dedaunan hijau dan bunga <i>milkweed</i>.</p>
2.		<p>Kemudian ketiga objek kupu-kupu dengan arah yang berbeda-beda disusun kedalam gambar lingkaran dengan hiasan bunga <i>milkweed</i> dan daun hijau.</p>
3.		<p>Hal yang sama dilakukan seperti sebelumnya, namun kini pelatakan kupu-kupu pada posisi yang berbeda, serta penambahan dedaunan kuning di atasnya.</p>
4.		<p>Kemudian yang terakhir. terdapat penggunaan objek dedaunan hijau.</p>

Selanjutnya penggunaan objek-objek tersebut tersebut digunakan sebagai penciptaan motif *digital* kedua yang disusun sedemikian rupa. Susunan motif kedua ini lebih mendominasi dengan pemakaian desain lingkaran dan pusat perhatian motif hanya bertumpu pada satu letak, yakni letak objeknya pada posisi paling atas, dengan menggunakan motif kupu-kupu arah depan. Maka agar mudah menggambarkan pendeskripsian dari susunan motif kedua ini. Berikut merupakan gambar motif *digital* kedua, yang bisa dilihat pada gambar 3.19.

SUSUNAN MOTIF *DIGITAL* KEDUA







Gambar 3.19 Susunan visual motif *painting* dan *printing* kedua.
(Sumber : Nurrahayu, 2023)

TAMPILAN MOTIF *DIGITAL* KEDUA



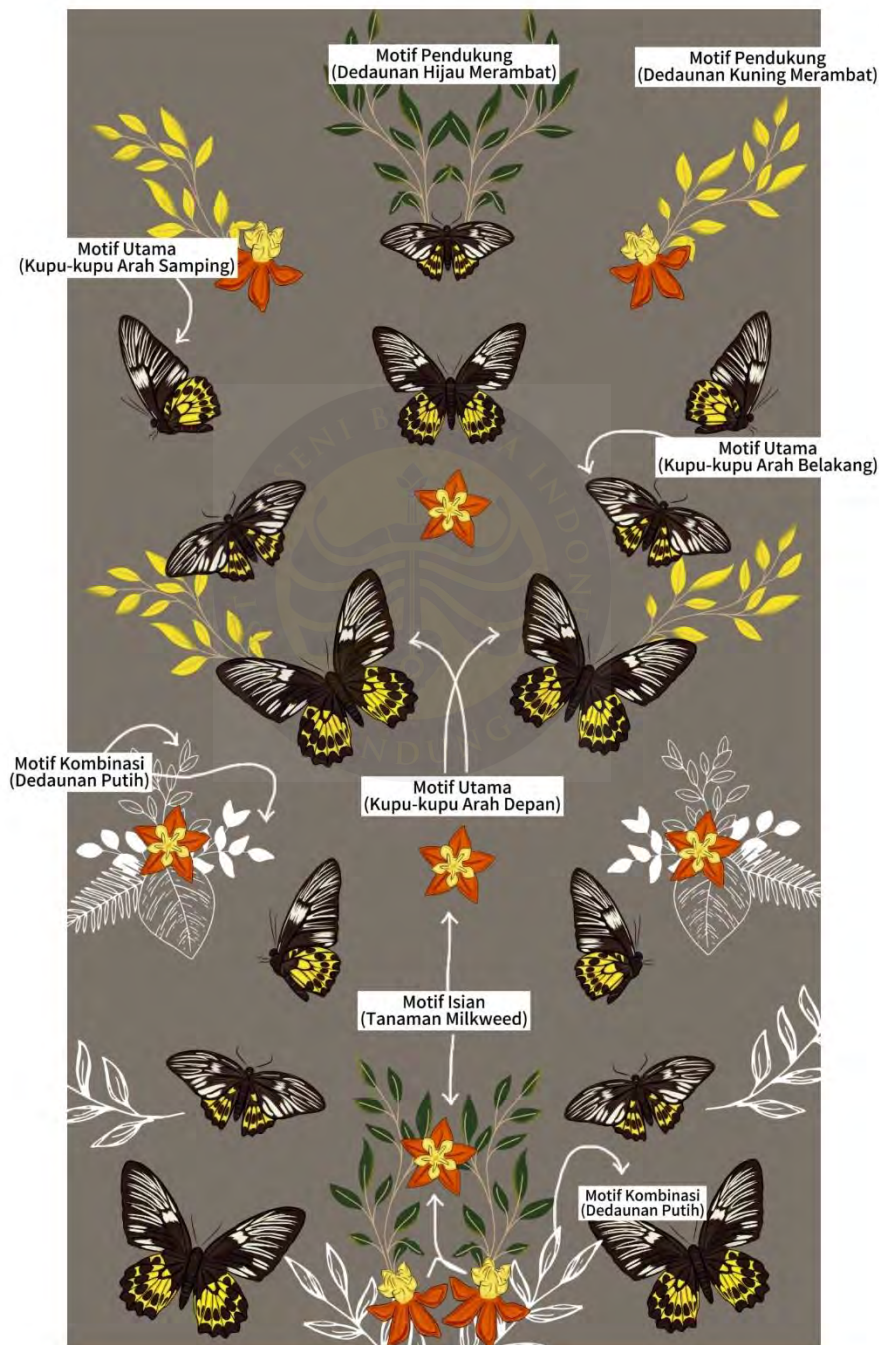
Gambar 3.20 Rancangan visual motif *painting* dan *printing* kedua
(Sumber : Nurrahayu, 2023)

Tabel 3.5 Tabel Susunan Motif *Digital* Ketiga
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

NO	TATA LETAK MOTIF	DESKRIPSI
1.		<p>Peletakan motif diawali dengan menggunakan objek kupu-kupu arah sayap setengah terbuka atau bagian belakang, lalu terdapat motif daun hijau di atasnya. Setelahnya, penambahan daun kuning dan bunga <i>milkweed</i> disampingnya diberi jarak agak jauh dari objek kupu-kupu. Tujuan tersebut agar objek kupu-kupu masih menjadi pusat fokus.</p>
2.		<p>Kemudian terdapat Kumpulan tiga objek kupu-kupu dengan arah yang berbeda yang diletakkan menumpuk ke arah atas dengan tambahan daun putih dan daun kuning.</p>
3.		<p>Selanjutnya terdapat objek dedaunan putih yang ditimpa dengan bunga <i>milkweed</i>.</p>
4.		<p>Lalu terdapat objek dedaunan hijau dan putih dengan posisis merambat ke atas serta tambahan objek bunga <i>milkweed</i>.</p>

Kemudian penggunaan objek-objek tersebut tersebut masih lanjut digunakan sebagai penciptaan motif *digital* ketiga yang juga dilakukan penyusunan . Berikut merupakan gambar motif *digital* ketiga :

SUSUNAN MOTIF *DIGITAL* KETIGA



Gambar 3.21 Susunan ikon visual motif *painting* dan *printing* ketiga.
(Sumber : Nurrahayu, 2023)

TAMPILAN MOTIF *DIGITAL* KETIGA



Gambar 3.22 Rancangan visual motif *painting* dan *printing* ketiga.
(Sumber : Nurrahayu, 2023)

3.2.2 Alternatif Desain

Pengertian alternatif desain menurut Kosasih, Ade (2016) yaitu, alternatif desain merupakan desain yang benar-benar memiliki perbedaan komposisi, *layout*, warna, pendekatan visual, dan lain-lain. Alternatif desain busana berisi dari beberapa gambar dan ide yang terbentuk melalui rancangan sketsa maupun *digital*. Tujuan pembuatan desain busana dapat memberi gambaran lebih mudah dalam menciptakan wujud atau visualisasi yang diharapkan agar sesuai dengan konsep karya, sesuai dengan karakteristik tubuh pemakai dan tatanan busana yang lebih terstruktur.





Gambar 3.23 Alternatif *Design 20 Look*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

3.2.3 Desain Terpilih

Desain terpilih yakni kumpulan-kumpulan gambar dari desain busana yang sudah dibuat sebanyak 20 buah alternatif desain, kemudian dikerucutkan dan dikelompokkan menjadi satu kesatuan sebanyak 6 *look* desain. Sebelum ditetapkan menjadi 6 desain utama, maka perlu dilakukan proses penilaian desain dari segi aspek peletakkan motif, penggunaan teknik, penyesuaian bentuk dan

warna, gaya busana yang diterapkan, teknik yang diaplikasikan dan kenyamanan saat digunakan. Berikut merupakan tabel yang mencerminkan kesesuaian dan keakuratan dari 20 *look* desain untuk dijadikan sebagai karya busana.

Tabel 3.6 Indikator Analisis Produk.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Desain alternatif	Indikator Analisis Produk				
	Kesesuaian material	Teknik	Bentuk/gaya/tema	Warna	Kenyamanan
<i>Look 1</i>		V	V		V
<i>Look 2</i>	V	V	V	V	V
<i>Look 3</i>	V	V	V	V	V
<i>Look 4</i>	V			V	
<i>Look 5</i>	V		V		V
<i>Look 6</i>	V	V	V	V	
<i>Look 7</i>	V	V		V	
<i>Look 8</i>	V	V	V	V	
<i>Look 9</i>	V			V	V
<i>Look 10</i>			V	V	V
<i>Look 11</i>	V		V	V	
<i>Look 12</i>	V		V	V	V
<i>Look 13</i>	V			V	V
<i>Look 14</i>	V				V
<i>Look 15</i>		V			V
<i>Look 16</i>	V	V		V	
<i>Look 17</i>	V	V	V	V	V
<i>Look 18</i>	V	V	V	V	V
<i>Look 19</i>	V	V	V	V	V
<i>Look 20</i>	V	V	V	V	V

3.2.4. Master Desain

Master desain yakni desain-desain yang telah dipilih untuk dijadikan desain pokok atau utama dalam penciptaan produk karya. Master desain sangat mewakili keseluruhan dari segala objek yang telah diterapkan sebagai sumber inspirasi dan sumber penciptaan. Berdasarkan indikator analisis pemilihan desain alternatif diatas, didapatkan desain terpilih/master desain (*look 2, look 3, look 17, look 18, look 19, look 20*) dengan alasan sebagai berikut:

- a. Material : Katun toyobo, taffeta, tartrtan, tulle, kain *digital printing*, kain parasut *hologram* yang sesuai untuk dipadu padankan untuk dilakukan penjahitan dan penggunaan bahan yang dapat diaplikasikan ke berbagai tekstur permukaan busana.
- b. Visualisasi material : Penggunaan bahan tersebut dapat mempengaruhi kesesuaian teknik yang diterapkan sehingga penciptaan desain untuk menghasilkan visual materi sangat memperhatikan harmoni dan komposisi bentuk.
- c. Kenyamanan : Perancangan desain disesuaikan dengan bentuk yang dapat mengikuti kenyamanan bagi pemakainya.
- d. Bentuk : Model pakaian menerapkan berbagai macam bentuk yakni bentuk pakaian dengan sayap kupu-kupu, bentuk *ruffle*, bentuk *puff*, variasi kerah, variasi *bustier* dan rok kombinasi.
- e. Warna : Perancangan desain disesuaikan dengan pemilihan warna berdasarkan *moodboard*.
- f. Teknik : Peletakan teknik pada setiap *look* desain telah memberikan kesesuaian dan letak yang pas pada pengaplikasiannya.
- g. Komponen : Peletakkan aksesoris seperti anting, bando, dan kalung sepadan dengan bentuk model pakaian.
- h. Aksen : Peletakkan aksen berupa penandaan ikon-ikon yang ada pada desain, seperti ikon rangka kupu-kupu, ikon motif kupu-kupu, dan ikon lukisan yang dapat memberi poin perhatian.



Gambar 3.24 Desain Terpilih.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)







3.3 Perwujudan Karya

Menurut Hidayah dan Affanti (2021:380), perwujudan merupakan tahap untuk merealisasikan desain menjadi bentuk fisik. Perwujudan karya merupakan tahapan proses yang mewujudkan produk dengan melibatkan penggunaan ide dan konsep karya secara berurutan hingga menghasilkan suatu karya yang diharapkan.

3.3.1. Proses Pengukuran

Proses pengukuran adalah langkah pertama dalam proses mewujudkan karya. Pengukuran dapat dilakukan dengan cara mengukur tubuh model. Ukuran yang diperlukan biasanya meliputi lingkaran badan, lingkaran punggung, lingkaran pinggul, lingkaran lengan, lingkaran leher, lebar bahu, lebar dada, Panjang dada, lebar punggung, Panjang punggung, Panjang sisi, Panjang lengan, lingkaran kerung lengan, tinggi panggul, tinggi celana/rok.

Proses pengukuran yang pengkaryanya lakukan adalah dengan mengikuti ukuran model yang sudah tersedia pada *event* Jogja *Fashion* Parade (2024). Ukuran ini berupa tinggi badan model, berat badan, lingkaran pinggang, lingkaran badan, lingkaran paha, ukuran sepatu, ukuran baju, dan ukuran celana. Ukuran tersebut disesuaikan dengan 6 *look* . Ukuran tersebut bisa dilihat pada gambar dibawah ini :

1. FIRDA  Height : 172 Weight : 48 Waist : 66 Bust : 80 Hips : 89 Shoes : 38 Shirt : S Pants : 28	2. BELA  Height : 173 Weight : 48 Waist : 65 Bust : 77 Hips : 90 Shoes : 40 Shirt : S Pants : 28/29	3. TITA  Height : 174 Weight : 48 Waist : 71 Bust : 75 Hips : 88 Shoes : 39/40 Shirt : M Pants : 28
4. VERA  Height : 175 Weight : 57 Waist : 67 Bust : 82 Hips : 94 Shoes : 40 Shirt : S/M Pants : 29	5. PUJI  Height : 177 Weight : 53 Waist : 67 Bust : 78 Hips : 93 Shoes : 40 Shirt : S Pants : 29	6. ANIN  Height : 179 Weight : 58 Waist : 63 Bust : 79 Hips : 88 Shoes : 41 Shirt : S Pants : 28

Gambar 3.25 Gambar ukuran model Jogja *Fashion* Parade 2024.
(Sumber : Doc. Jogja *Fashion* Parade 2024)

3.3.2 Proses Pembuatan Pola

Selesai mengukur dan mendapatkan ukuran model, maka agar menciptakan busana yang sesuai dengan ukuran model, pembuatan pola perlu dilakukan. Pembuatan pola meliputi bentuk dasar ukuran model yang di aplikasikan pada kertas khusus pola, lalu hasil dari proses tersebut berupa potongan-potongan kertas yang merupakan bagian inti dari penciptaan produk busana untuk dijadikan sebagai produk jahitan. Adapun penggunaan kertas pola yakni memakai kertas samson dengan ukuran 90 x 120 cm dengan berat 125 gram. Pembuatan pola juga menggunakan system konstruksi skala 1:4 yang dipecah menjadi pola besar dan menyesuaikan setiap *look* desain.

Berikut merupakan dokumentasi pembuatan pola :



Gambar 3.26 Proses Pembuatan Pola.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

3.3.3 Proses *Cutting*

Proses *cutting* yakni melibatkan pemotongan kain. Proses ini meliputi pola yang telah dibuat kemudian di hamparkan pada helaian kain. Kain-kain yang digunakan pengkarya antara lain yaitu katun toyobo, kain tartan, kain taffeta, kain tulle, kain *hologram* parasut, dan juga kain pelapis. Proses *cutting* juga menggunakan gunting khusus kain. Berikut merupakan dokumentasi pemotongan kain yang telah ditempelkan pola, yang dapat dilihat pada gambar 3.24 :



Gambar 3.27 Proses Pemotongan Bahan.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

3.3.4 Proses Jahit

Setelah melakukan potongan kain, maka langkah selanjutnya yakni menyambungkan potongan-potongan kain tersebut dengan menjahitnya menjadi satu kesatuan busana. Proses jahit ini dilakukan dengan mesin jahit *portable* dan mesin jahit manual *singer* serta melibatkan penggunaan mesin obras untuk merapikan bukaan busana maupun kain yang bertiras. Proses jahit bisa dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.28 Proses Penjahitan Busana.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

3.4 Proses Penerapan Motif

Proses penerapan motif dilakukan setelah membuat perancangan desain motif yang bertransformasi dari bentuk sketsa ke bentuk *digital*. Kemudian motif tersebut, disusun sedemikian rupa. Motif dilakukan dengan diterapkan kepada kain tartan, katun toyobo dan kain *printing* bahan armani.



Gambar 3.29 Pattern Motif *Printing* Kupu-Kupu.
(Sumber : Nurrahayu, 2023)



Gambar 3.30 Hasil Kain *Digital Printing*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

3.4.1 Proses Penerapan Teknik *Embellishment* dan *Painting*

Proses penerapan teknik *embellishment* dan teknik *painting* dilakukan setelah menerapkan motif-motif kupu-kupu yang diterapkan pada beberapa bahan kain yang telah disebutkan sebelumnya. Pada teknik ini penggunaan kain yang ditekankan menggunakan bahan kain *printing* dengan jenis armany berukuran 4 x 4 meter. Kemudian kain tersebut, dipotong satu persatu dan dipasangkan kepada

kawat yang telah dibentuk menyerupai bentuk kupu-kupu. Kupu-kupu tersebut berukuran 11 x 8 cm. Maka pembuatan rangka kupu-kupu dapat dilihat dengan pada foto berikut:



Gambar 3.31 Proses Pembuatan *Embellishment*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Setelah melakukan pembuatan rangka kupu-kupu tiga dimensi, dilanjutkan dengan melanjutkan proses *painting* dan *beading*.



Gambar 3.32 Proses *Painting* dan *Beading*
(Sumber : Nurrahayu, 2024)



Gambar 3.33 Hasil *Embellishment* dan *Painting*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

3.5 Proses *Finishing*

Finishing merupakan proses akhir dalam pembuatan produk busana. Proses ini digunakan untuk memperbaiki tampilan busana, mempercantik busana dan melihat kualitas dan kuantitas busana dari awal hingga akhir. Adapun proses yang dapat dilakukan yakni membuang sisa benang, mengecek jahitan, membuat lubang mata itik dan menyetrika busana agar terlihat lebih rapih dan tertata.



Gambar 3.34 Proses *Finishing*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

BAB IV

DESKRIPSI KARYA

Deskripsi karya dalam bab ini merupakan penjelasan mengenai pemakaian alat dan bahan sebagai kebutuhan busana dari setiap *look*-nya yaitu dari *look* 1 hingga *look* 6. Adapun yang perlu dijelaskan dalam bab ini yaitu penyertaan *master design*, *hanger design*, *hanger material*, harga produk dan lampiran foto-foto produk.

4.1 Deskripsi Karya 1

Karya pertama adalah karya yang di contohkan sebagai penggambaran awal konsep karya, yakni terdiri dari atasan dan bawahan. Karya ini memiliki siluet A. Siluet ini dipilih karena bagian atas yang memberi kesan lebih kecil dan bagian bawah mempunyai efek yang lebih besar. Bagian atasan terdiri dari *off shoulder blouse*, *bustier* dan bagian bawahan terdiri dari *belt girdle*, rok *tulle*, dan obi bentuk rok kombinasi. Detail pada bagian atas meliputi *bustier* yang sudah di lukis sebelumnya, kemudian pada bagian lengannya terdapat aksesoris manik-manik dan ditambah penggunaan *belt girdle* untuk memberi kesan membentuk tubuh. Sedangkan, detail pada bagian bawahan yaitu meliputi penggunaan rok *hologram* yang sudah dilapisi *tulle* dan hiasan kupu-kupu disekitarnya sebagai penggunaan teknik *embellishment*, serta tambahan kombinasi seperti obi yang berbentuk rok dan telah dihiasi oleh *eyelet* (mata itik). Penambahan aksesoris juga diperlukan yakni menggunakan bando pita coklat, kalung pita, dan anting.

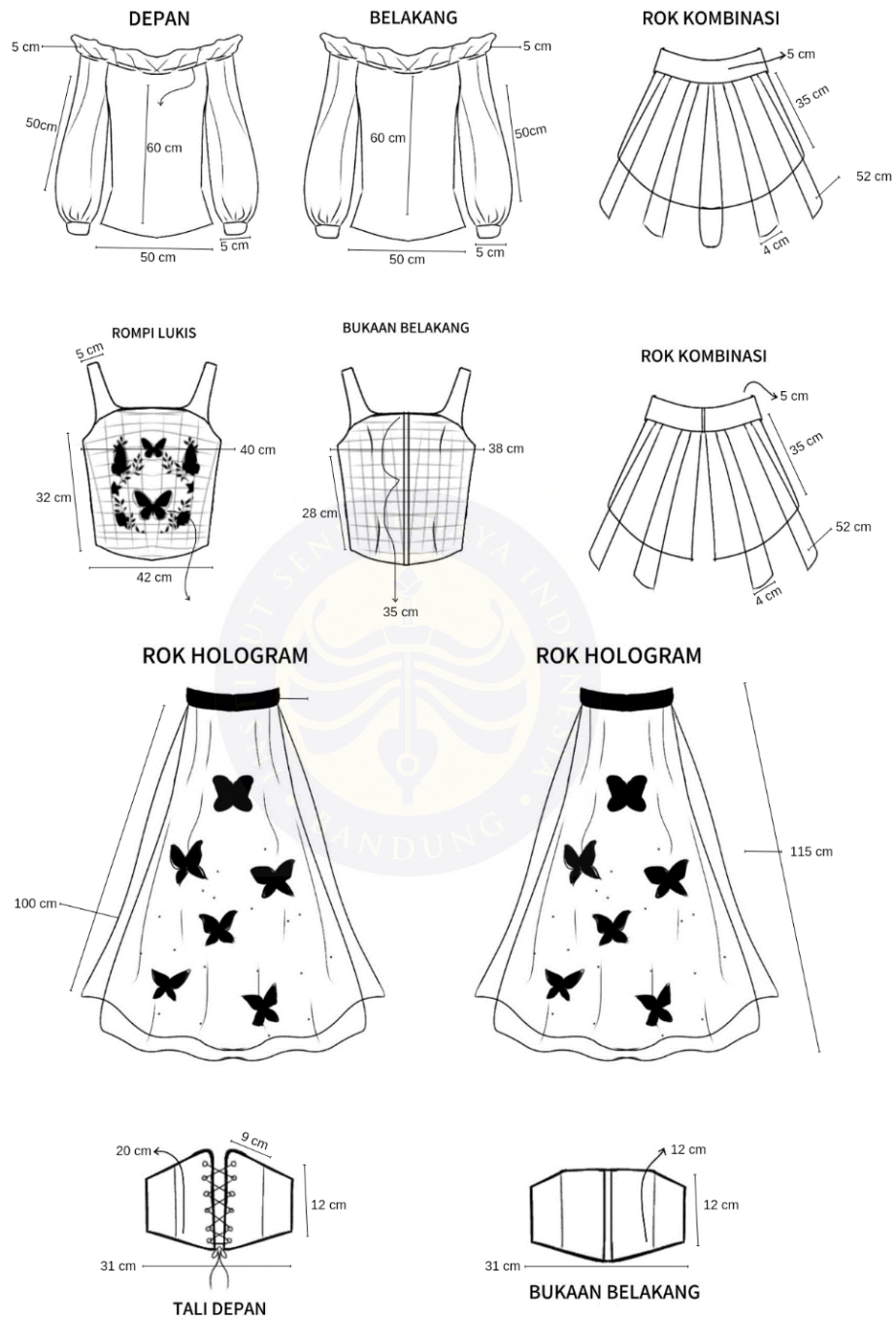
4.1.1 Master *Design* Karya 1

Berikut merupakan tampilan master *design* dari produk karya 1 :



Gambar 4.0 Master *Design* Look 1.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.1.2 Hanger Design Karya 1



Gambar 4.1 Hanger Design Look 1.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.1.3 Foto Produk Karya 1

Berikut merupakan foto produk karya 1 yang telah dilakukan *photoshoot* sebelumnya, berupa tampak depan, samping, belakang dan tampak detail :



a.

b.

c.

d.

Gambar 4.2 Foto Produk *Look 1*.

(Produk Arah Depan (a), Arah Samping Kanan (b), Arah Samping Kiri (c), dan Arah Belakang (d))

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

- **Detail Karya**



Gambar 4.3 Foto Detail Karya 1.

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.1.4 Harga Produk Karya 1

Tabel 4.0 Tabel Harga Produk 1.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL	
BAHAN UTAMA	Katun Toyobo Khaki	1,5 m	30.000 /m	45.000	
	Tartan	1 m	33.000 / m	33.000	
	Taffeta	1, 5 m	30.000 / m	45.000	
	Parasut Hologram	1,5 m	35.000 / m	52.500	
	Digital printing	50 cm	65.000 / m	32.500	
	Tulle	2,5 m	20.000 / m	50.000	
	LINING	Furing Asahi	1 m	11.000 / m	11.000
INTERLINING	Pelapis Viselin	50 cm	5000 / m	2500	
	Kain Keras	50 cm	15.000 / m	7500	
BAHAN PENDUKUNG	Benang	5 pcs	2000 / pcs	10.000	
	Kancing cetet	1 lbs	15.000/pack	2500	
	Zipper Jepang	1 pcs	1500/pcs	1500	
	Karet Elastis	2 m	4000/m	8000	
	Velcro 2,5 cm	1 m	4000/m	4000	
	Benang Obras	5 pcs	2500/pcs	12.500	
	Lubang Eyelet	1 pack	7000/pack	7000	
	Manik-manik	1 kalung	7500/kalung	7500	
	Cat tekstil	¼ set	200.000 / set	50.000	
	Tulang Balen	1 m	5000/m	5000	
	Kawat Besi Tipis	1 roll	5000/roll	5000	
	BIAYA PRODUKSI				

	Pola dan Jasa Jahit		100.000	100.000
	Obras + neci		30.000	30.000
	Jasa Lukis		50.000	50.000
	Teknik hias		50.000	50.000
IDENTITAS KEMASAN	Main Label	2 pcs	1000 / pcs	2000
	Hang Tag	2 pcs	1500 / pcs	3000
	Paper Bag	1 pcs	5000 / pcs	5000
TOTAL HARGA				Rp. 651.000
EST HPJ	HPP + 30 % HPP			Rp. 846.000

Berdasarkan tabel rincian harga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa total harga yang ditarif untuk produk karya 1 adalah Rp. 1.497.000 dengan rincian harga dari bagian-bagian busana adalah sebagai berikut :

Blouse + Kemben : 651.000

Rok + Kombinasi : 846.000

4.2 Deskripsi Karya 2

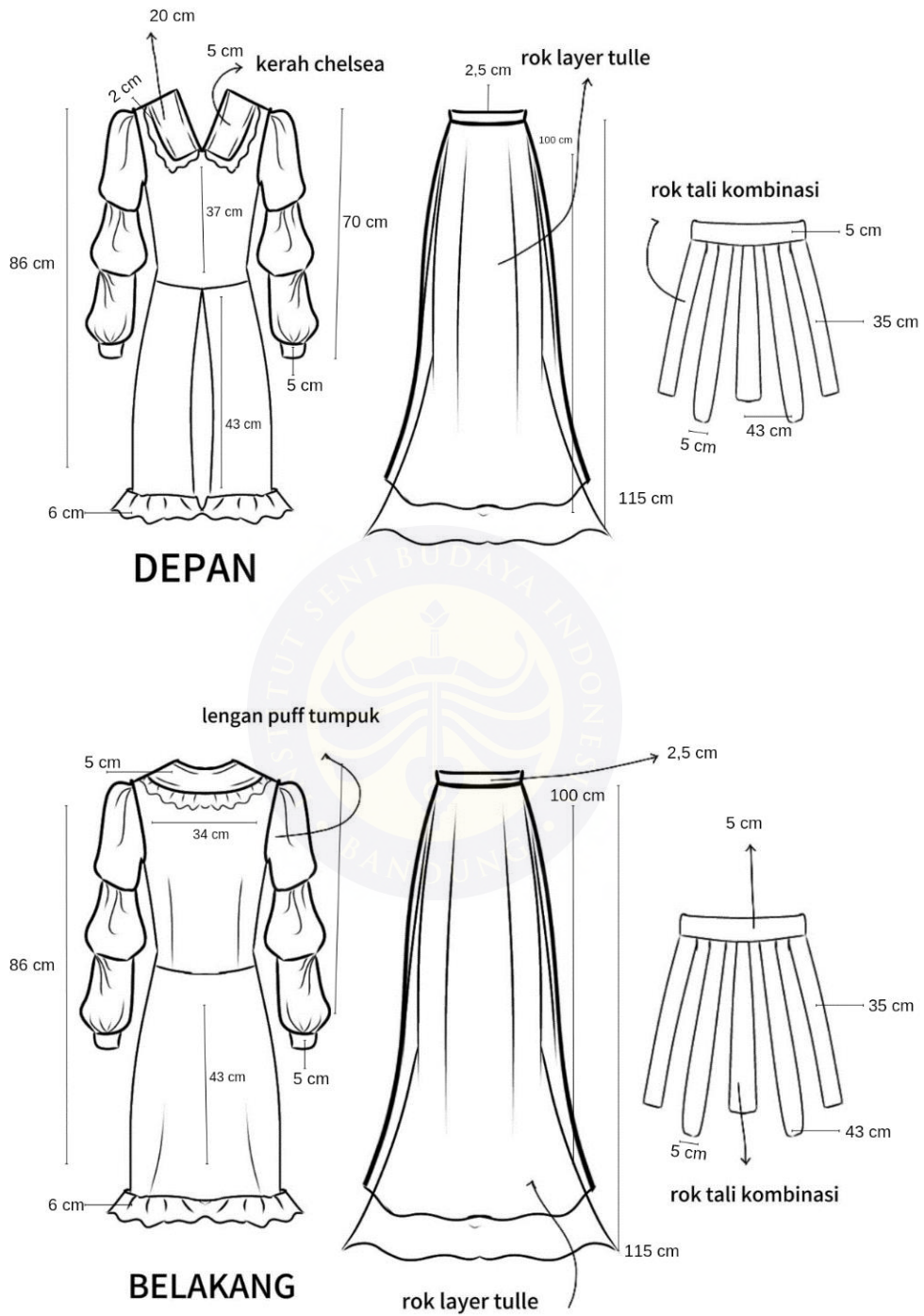
Deskripsi karya kedua terdiri dari atasan dan bawahan. Model kedua ini tidak terlalu banyak komponen seperti produk karya sebelumnya. Produk kedua ini mengambil siluet H karena memiliki pembatas dibagian pinggang dan peletakkan pusat perhatian pada bagian tengah. Bagian atasan terdiri dari *knee length dress*, lengan panjang *puff*, variasi kerah *Chelsea*, dan resleting dibagian belakang badan. Kemudian untuk bagian bawahan, terdapat rok tulle *hologram* dengan kombinasi kupu-kupu tiga dimensi dan terdapat obi yang agak memanjang sebagai tambahan kombinasi karya. Produk juga ditambahkan hiasan aksesoris bando kupu-kupu, anting dan kalung mutiara.

4.2.1 Master *Design* Karya 2



Gambar 4.4 Master *Design* Look 2.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.2.2 Hanger Design Karya 2



Gambar 4.5 Hanger Design Look 2.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.2.3 Foto Produk Karya 2

Berikut merupakan foto produk karya 2 yang telah dilakukan *photoshoot* sebelumnya, berupa tampak depan, samping, belakang dan tampak detail :



a.

b.

c.

d.

Gambar 4.6 Foto Produk Look 2.

(Produk Arah Depan (a), Arah Samping Kanan (b), Arah Samping Kiri (c), dan Arah Belakang (d).

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

- **Detail Karya**



Gambar 4.7 Foto Detail Karya 2.

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.2.4 Harga Produk Karya 2

Tabel 4.1 Tabel Harga Produk 2
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Katun Toyobo Kuning	1 m	30.000 /m	30.000
	Tartan	1,5 m	33.000 / m	33.000
	Toyobo Hijau	50 cm	30.000 /m	15.000
	Toyobo Khaki	1 m	30.000 /m	30.000
	Taffeta	1 m	30.000 / m	30.000
	Parasut Hologram	1,5 m	35.000 / m	52.500
	Digital printing	1 m	65.000 / m	65.000
	Tulle	2,5 m	20.000 / m	50.000
LINING	Furing Asahi	1 m	11.000 / m	11.000
INTERLINING	Pelapis Viselin	50 cm	5000 / m	2500
	Kain Keras	50 cm	15.000 / m	7500
BAHAN PENDUKUNG	Benang	5 pcs	2000 / pcs	10.000
	Kancing cetet	1 lbr	15.000/pack	2500
	Zipper Jepang	1 pcs	1500/pcs	1500
	Karet Elastis	2 m	4000/m	8000
	Benang Obras	5 pcs	2500/pcs	12.500
	Lubang Eyelet	1 pack	7000/pack	7000
	Manik-manik	1 kalung	7500/kalung	7500
	Cat tekstil	¼ set	200.000 / set	50.000
	Kawat Besi Tipis	1 roll	5000/roll	5000
BIAYA PRODUKSI				

	Pola dan Jasa Jahit		100.000	100.000
	Obras + neci		30.000	30.000
	Jasa Lukis		50.000	50.000
	Teknik hias		50.000	50.000
IDENTITAS KEMASAN	Main Label	2 pcs	1000 / pcs	2000
	Hang Tag	2 pcs	1500 / pcs	3000
	Paper Bag	1 pcs	5000 / pcs	5000
TOTAL HARGA				Rp. 653.760
EST HPJ	HPP + 30 % HPP			Rp. 849.888

Berdasarkan tabel rincian harga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa total harga yang ditarif untuk produk karya 2 adalah Rp. 1.503.648 dengan rincian harga dari bagian-bagian busana adalah sebagai berikut :

Dress : 653.760

Rok + Kombinasi : 849.888

4.3 Deskripsi Karya 3

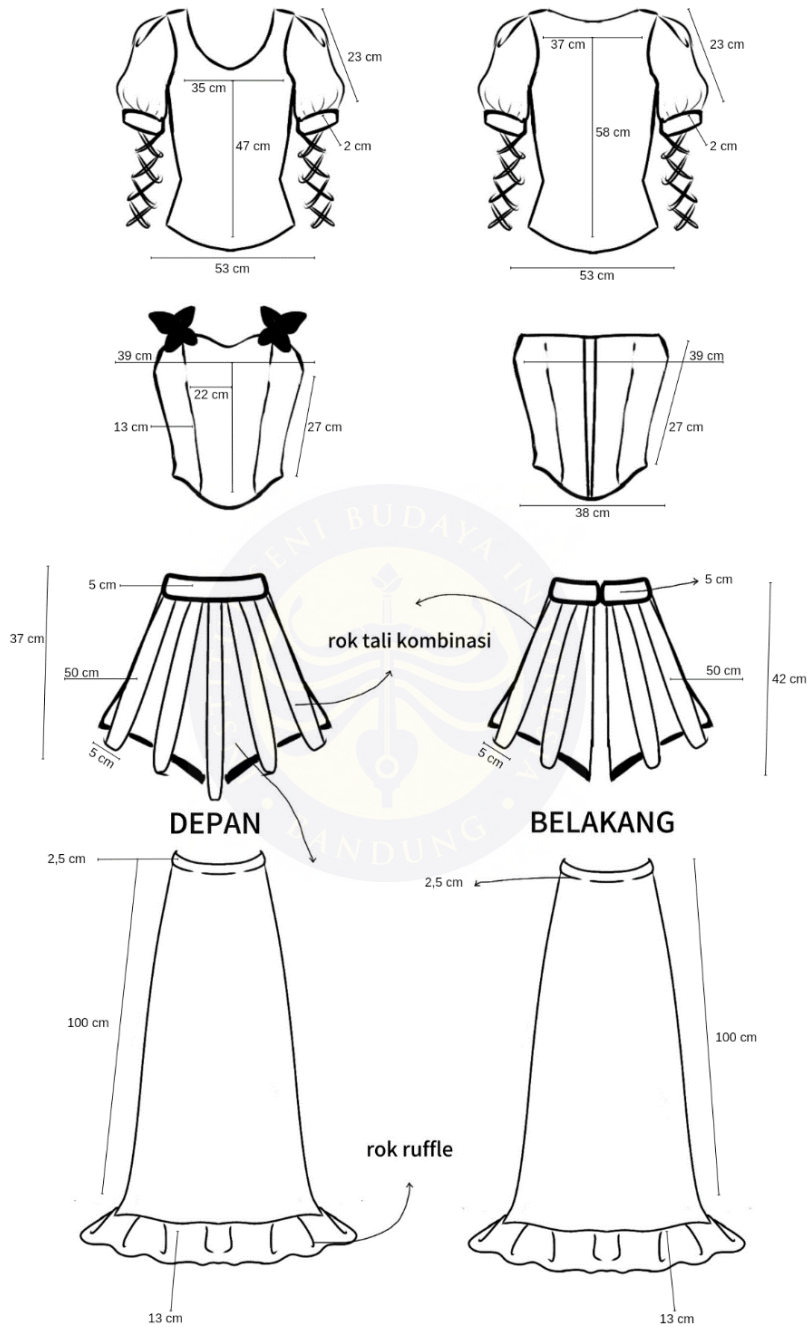
Produk ketiga yakni merupakan produk yang terdiri dari atasan dan bawahan. Produk atasan terdiri dari blus model lengan *puff* pendek dengan warna kombinasi, *bustier* tartan dengan hiasan kupu-kupu. Lalu pada bagian bawahan terdiri dari rok polos panjang menjuntai dengan tambahan *painting* dibawahnya, serta rok pendek kombinasi *hologram* dan tafeta juga mempercantik tampilan busana. Produk busana ini juga memiliki siluet X karena bagian atas yang lebar dan bagian bawah rok yang melebar juga pada permukaan. Siluet X ini cocok digunakan pada orang yang memiliki tubuh yang tinggi. Tambahan aksesoris juga diperlukan untuk menunjang keindahan busana yakni menggunakan bando pita, anting dan kalung rangkai kupu-kupu.

4.3.1 Master *Design* Karya 3



Gambar 4.8 Master *Design* Look 3.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.3.2 Hanger Design Karya 3



Gambar 4.9 Hanger Design Look 3.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.3.3 Foto Produk Karya 3

Berikut merupakan foto produk karya 3 yang telah dilakukan *photoshoot* sebelumnya, berupa tampak depan, samping, belakang dan tampak detail :



Gambar 4.10 Foto Produk *Look 3*.

(Produk Arah Depan (a), Arah Samping Kanan (b), Arah Samping Kiri (c), dan Arah Belakang (d)).

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

- **Detail Karya**



Gambar 4.11 Foto Detail Karya 3.

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.3.4 Harga Produk Karya 3

Tabel 4.2 Tabel Harga Produk 3.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Katun Toyobo Khaki	3 m	30.000 /m	90.000
	Tartan	1 m	33.000 / m	33.000
	Toyobo Kuning	1 m	30.000 /m	30.000
	Toyobo Hijau	1 m	30.000 /m	30.000
	Taffeta	1 m	30.000 / m	45.000
	Parasut Hologram	1 m	35.000 / m	35.000
	Digital printing	50 cm	65.000 / m	32.500
LINING	Furing Asahi	1 m	11.000 / m	11.000
INTERLINING	Pelapis Viselin	50 cm	5000 / m	2500
	Kain Keras	50 cm	15.000 / m	7500
BAHAN PENDUKUNG	Benang	5 pcs	2000 / pcs	10.000
	Kancing cetet	1 lbr	15.000/pack	2500
	Zipper Jepang	1 pcs	1500/pcs	1500
	Karet Elastis	2 m	4000/m	8000
	Velcro 2,5 cm	1 m	4000/m	4000
	Benang Obras	5 pcs	2500/pcs	12.500
	Lubang Eyelet	1 pack	7000/pack	7000
	Manik-manik	1 kalung	7500/kalung	7500
	Cat tekstil	¼ set	200.000 / set	50.000
	Tulang Balen	1 m	5000/m	5000

	Kawat Besi Tipis	1 roll	5000/roll	5000
BIAYA PRODUKSI				
	Pola dan Jasa Jahit		100.000	100.000
	Obras + neci		30.000	30.000
	Jasa Lukis		100.000	100.000
	Teknik hias		50.000	50.000
IDENTITAS KEMASAN	Main Label	2 pcs	1000 / pcs	2000
	Hang Tag	2 pcs	1500 / pcs	3000
	Paper Bag	1 pcs	5000 / pcs	5000
TOTAL HARGA				Rp. 851.500
EST HPJ	HPP + 30 % HPP			Rp. 256.000

Berdasarkan tabel rincian harga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa total harga yang ditarif untuk produk karya 3 adalah Rp. 1.107.000 dengan rincian harga dari bagian-bagian busana adalah sebagai berikut :

Blouse : 256.000

Rok + Kombinasi : 851.500

4.4 Deskripsi Karya 4

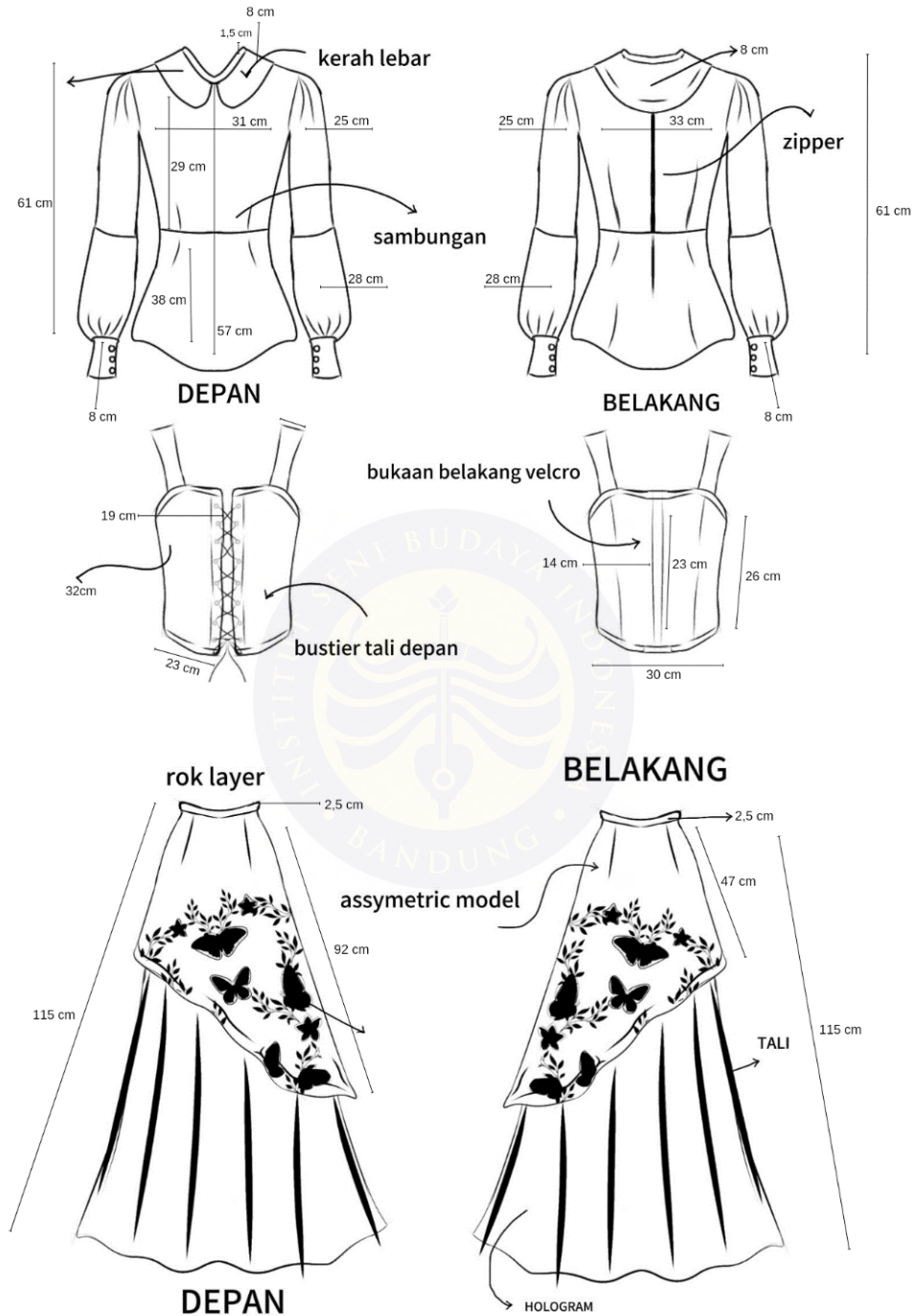
Deskripsi karya produk keempat terdiri dari atasan dan bawahan. Atasannya terdiri dari *blouse* kombinasi tartan dan katun toyobo dengan variasi lengan *puff* yang terdapat bukaan disamping dan dibelakang badan, serta terdapat *bustier hologram* dengan variasi tali putih didepannya. Kemudian untuk bagian bawahan terdapat rok panjang dengan kombinasi kain taffeta dan kain *hologram* yang terdapat motif kupu-kupu berdasarkan teknik *painting* dengan bagian dalam rok terdapat beberapa aksesoris tali-tali hitam menjuntai. Produk ini memiliki siluet A karena bagian bawah yang cukup lebar. Penambahan aksesoris seperti bando kupu-kupu, anting dan kalung rangkai juga memperindah tampilan busana.

4.4.1 Master *Design* Karya 4



Gambar 4.12 *Hanger Design Look 4*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.4.2 Hanger Design Karya 4



Gambar 4.13 Hanger Design Look 4.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.4.3 Foto Produk Karya 4

Berikut merupakan foto produk karya 4 yang telah dilakukan *photoshoot* sebelumnya, berupa tampak depan, samping, belakang dan tampak detail :



a.

b.

c.

d.

Gambar 4.14 Foto Produk *Look 4*.

(Produk Arah Depan (a), Arah Samping Kanan (b), Arah Samping Kiri (c), dan Arah Belakang (d)).

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

- **Detail Karya**



Gambar 4.15 Foto Detail Karya 4.

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.4.4 Harga Produk Karya 4

Tabel 4.3 Tabel Harga Produk 4.

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL	
BAHAN UTAMA	Katun Toyobo Khaki	1,5 m	30.000 /m	45.000	
	Tartan	1 m	33.000 / m	33.000	
	Taffeta	1, 5 m	30.000 / m	45.000	
	Parasut Hologram	1,5 m	35.000 / m	52.500	
	Digital printing	50 cm	65.000 / m	32.500	
	Tulle	2,5 m	20.000 / m	50.000	
LINING	Furing Asahi	1 m	11.000 / m	11.000	
INTERLINING	Pelapis Viselin	50 cm	5000 / m	2500	
	Kain Keras	50 cm	15.000 / m	7500	
BAHAN PENDUKUNG	Benang	5 pcs	2000 / pcs	10.000	
	Kancing cetet	1 lbs	15.000/pack	2500	
	Zipper Jepang	1 pcs	1500/pcs	1500	
	Karet Elastis	2 m	4000/m	8000	
	Velcro 2,5 cm	1 m	4000/m	4000	
	Benang Obras	5 pcs	2500/pcs	12.500	
	Lubang Eyelet	1 pack	7000/pack	7000	
	Manik-manik	1 kalung	7500/kalung	7500	
	Cat tekstil	¼ set	200.000 / set	50.000	
	Tulang Balen	1 m	5000/m	5000	
	Kawat Besi Tipis	1 roll	5000/roll	5000	
	BIAYA PRODUKSI				

	Pola dan Jasa Jahit		100.000	100.000
	Obras + neci		30.000	30.000
	Jasa Lukis		50.000	50.000
	Teknik hias		50.000	50.000
IDENTITAS KEMASAN	Main Label	2 pcs	1000 / pcs	2000
	Hang Tag	2 pcs	1500 / pcs	3000
	Paper Bag	1 pcs	5000 / pcs	5000
TOTAL HARGA				Rp. 651.000
EST HPJ	HPP + 30 % HPP			Rp. 846.000

Berdasarkan tabel rincian harga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa total harga yang ditarif untuk produk karya 3 adalah Rp. 1.407.000 dengan rincian harga dari bagian-bagian busana dalah sebagai berikut :

Blouse + Kemben : 651.000

Rok + Kombinasi : 846.000

4.5 Deskripsi Karya 5

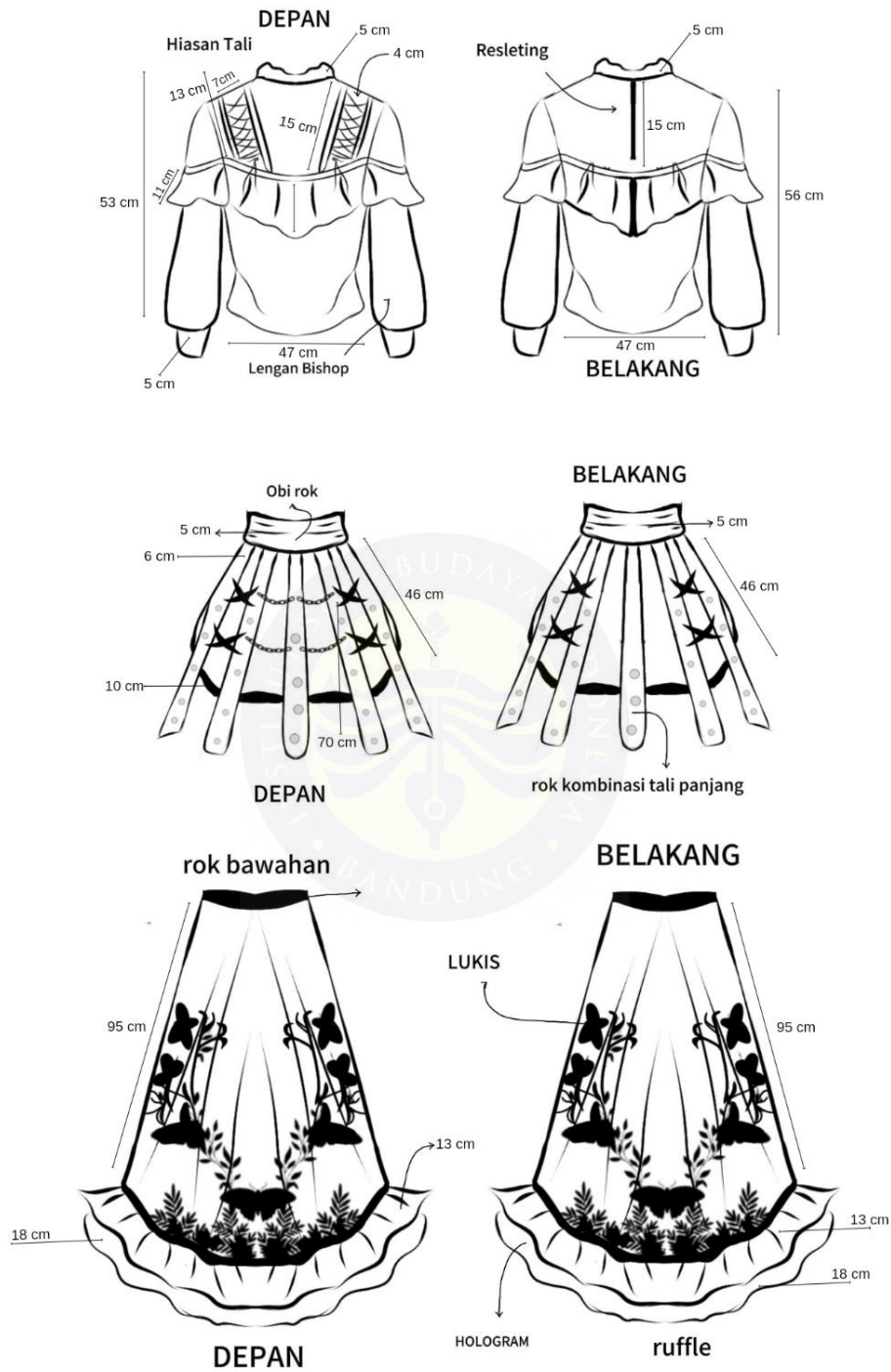
Produk kelima ini berisi atasan dan bawahan. Atasan terdiri dari bagian *blouse* lengan panjang, variasi kerah *ruffle* dan kombinasi tali di sisi atas busana. Kemudian bawahannya terdapat rok pendek kombinasi hologram dan kaitun toyobo yang sudah diaplikasikan *eyelet*. Dan untuk pemakaian rok utama yakni menggunakan rok panjang motif tartan yang sudah terdapat motif *painting* di bagian ujung rok tersebut. Tampilan ini juga tidak terlalu mengaplikasikan banyak komponen didalamnya namun masih mendapatkan poin perhatian. Produk ini memiliki siluet H yakni bagian atas dan bawah yang komposisinya terlihat sama dan efek yang lebih kecil pada bagian pinggang. Tampilan ini juga dilengkapi aksesoris berupa bando kupu-kupu, kalung rangkai kupu-kupu, dan anting.

4.5.1 Master *Design* Karya 5



Gambar 4.16 *Master Design Look 5*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.5.2 Hanger Design Karya 5



Gambar 4.17 Hanger Design Look 5.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.5.3 Foto Produk Karya 5

Berikut merupakan foto produk karya 5 yang telah dilakukan *photoshoot* sebelumnya, berupa tampak depan, samping, belakang dan tampak detail :



Gambar 4.18 Foto Produk *Look 5*.
(Produk Arah Depan (a), Arah Samping Kanan (b), Arah Samping Kiri (c), dan Arah Belakang(d)).
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

- **Detail Karya**



Gambar 4.19 Foto Detail Karya 5.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.5.4 Harga Produk Karya 5

Tabel 4.4 Tabel Harga Produk 5.

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Katun Toyobo Khaki + Kuning	2 m	30.000 /m	60.000
	Tartan	2,5 m	33.000 / m	75.000
	Taffeta	2 m	30.000 / m	60.000
	Parasut Hologram	1 m	35.000 / m	35.000
	Digital printing	50 cm	65.000 / m	32.500
	Tulle	2,5 m	20.000 / m	50.000
	LINING	Furing Asahi	1 m	11.000 / m
INTERLINING	Pelapis Viselin	50 cm	5000 / m	2500
	Kain Keras	50 cm	15.000 / m	7500
BAHAN PENDUKUNG	Benang	5 pcs	2000 / pcs	10.000
	Kancing cetet	1 lbs	15.000/pack	2500
	Zipper Jepang	1 pcs	1500/pcs	1500
	Karet Elastis	2 m	4000/m	8000
	Velcro 2,5 cm	1 m	4000/m	4000
	Benang Obras	5 pcs	2500/pcs	12.500
	Lubang Eyelet	1 pack	7000/pack	7000
	Manik-manik	1 kalung	7500/kalung	7500
	Cat tekstil	¼ set	200.000 / set	50.000
	Tulang Balen	1 m	5000/m	5000
	Kawat Besi Tipis	1 roll	5000/roll	5000

BIAYA PRODUKSI				
	Pola dan Jasa Jahit		100.000	100.000
	Obras + neci		30.000	30.000
	Jasa Lukis		50.000	100.000
	Teknik hias		50.000	50.000
IDENTITAS KEMASAN	Main Label	2 pcs	1000 / pcs	2000
	Hang Tag	2 pcs	1500 / pcs	3000
	Paper Bag	1 pcs	5000 / pcs	5000
TOTAL HARGA				Rp. 769.000
EST HPJ	HPP + 30 % HPP			Rp. 230.700

Berdasarkan tabel rincian harga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa total harga yang ditarif untuk produk karya 5 adalah Rp. 1.000.000 dengan rincian harga dari bagian-bagian busana adalah sebagai berikut :

Blouse : 230.700

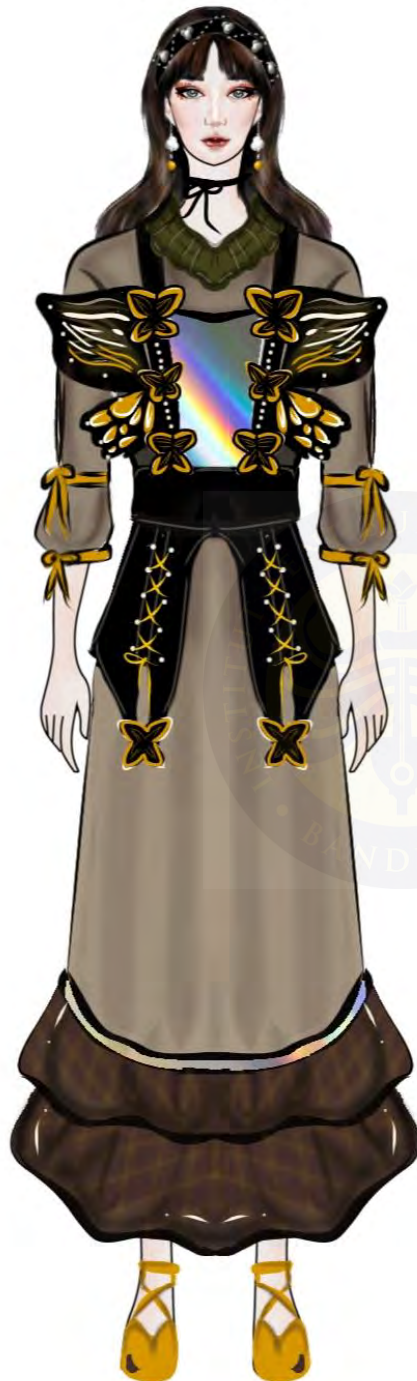
Rok + Kombinasi : 769.000

4.6 Deskripsi Karya 6

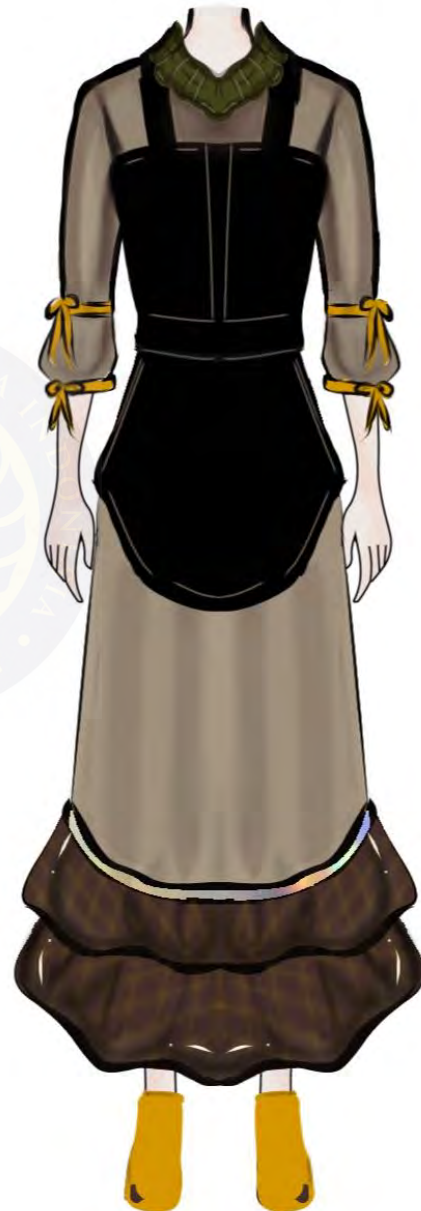
Produk terakhir yakni juga merupakan produk keenam. Produk ini berupa atasan dan bawahan. Produk ini memiliki siluet X yakni efek pada bagian atas yang lebar dan besar dengan bagian bawah juga melebar. Bagian atasan terdiri dari *blouse* panjang polos dengan kombinasi kerah *ruffle*, lengan *bishop*, serta penambahan *bustier* bentuk kupu-kupu tiga dimensi yang telah di hias dan di lukis. Kemudian pada bawahan terdiri atas rok pendek kombinasi dengan variasi tali dan aksesoris kupu-kupu didepannya. Lalu terdapat rok utama polos dengan aksesoris *double ruffle* dibawahnya. Pemilihan atasan dan bawahan yang terlihat polos ini dipilih karena terdapat *bustier* kupu-kupu yang merupakan pusat perhatian produk. Agar saat orang yang melihatnya, arah fokus mereka bisa langsung berpusat pada objek rangka kupu-kupu tersebut dan tidak merujuk pada arah yang lain-lain. Penggunaan aksesoris yakni terdapat bando mutiara, anting dan kalung pita.

4.6.1 Master Design Karya 6

DEPAN

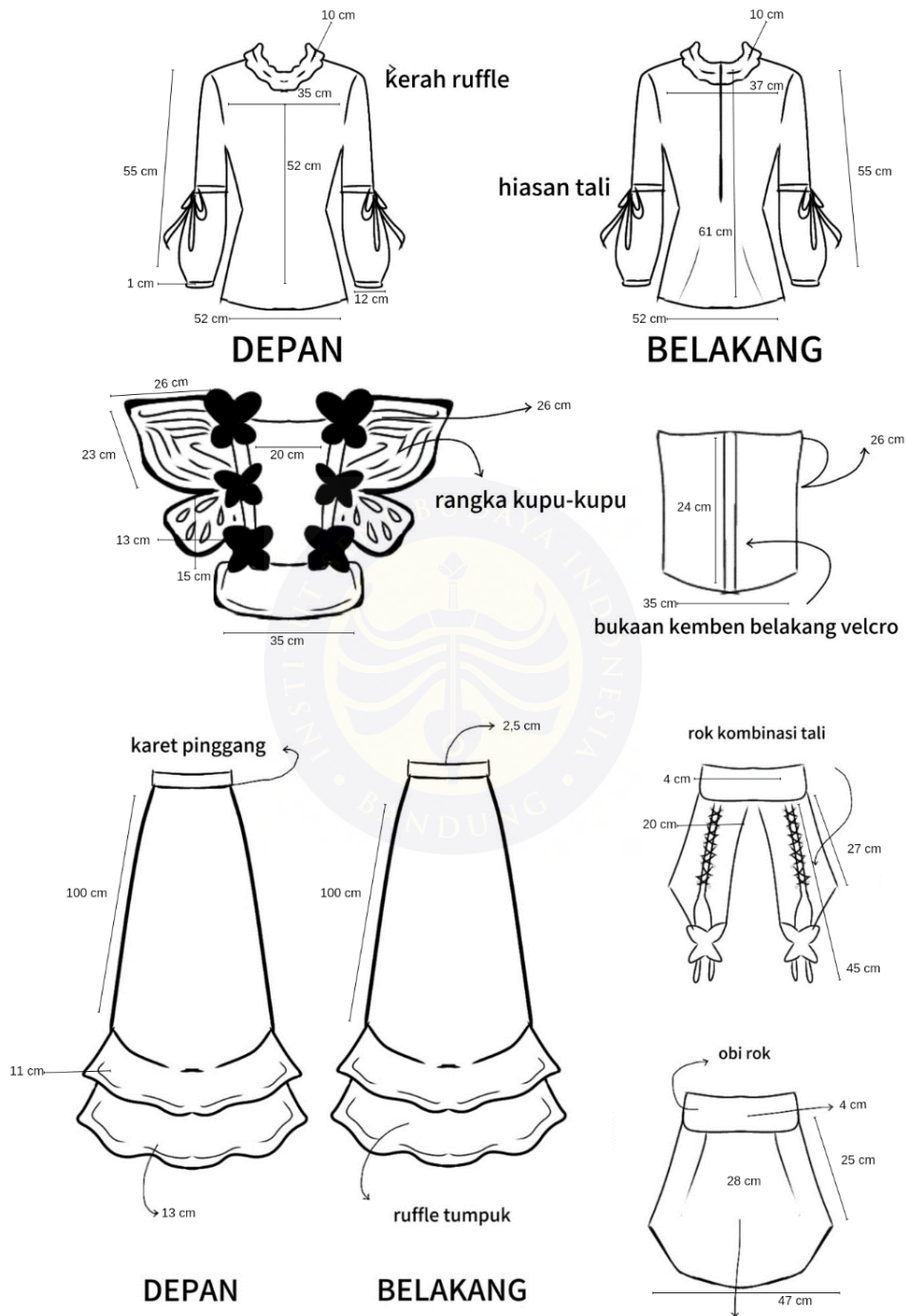


BELAKANG



Gambar 4.20 Master Design Look 6.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.6.2 Hanger Design Karya 6



Gambar 4.21 Hanger Design Look 6
(sumber : Nurrahayu, 2024)

4.6.3 Foto Produk Karya 6

Berikut merupakan foto produk karya 5 yang telah dilakukan *photoshoot* sebelumnya, berupa tampak depan, samping, belakang dan tampak detail :



a.

b.

c.

d.

Gambar 4.22 Foto Produk *Look 6*.
(Produk Arah Depan (a), Arah Samping Kanan (b), Arah Samping Kiri (c), dan Arah Belakang(d)).
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

- **Detail Karya**



Gambar 4.23 Foto Detail Karya 6.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

4.6.4 Harga Produk Karya 6

Tabel 4.5 Tabel Harga Produk 6.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Katun Toyobo Khaki	4 m	30.000 /m	120.000
	Taffeta	2 m	30.000 / m	45.000
	Parasut Hologram	1m	35.000 / m	52.500
	Digital printing	1,5 m	65.000 / m	32.500
	Tulle	2,5 m	20.000 / m	50.000
LINING	Furing Asahi	1 m	11.000 / m	11.000
INTERLINING	Pelapis Viselin	50 cm	5000 / m	2500
	Kain Keras	50 cm	15.000 / m	7500
BAHAN PENDUKUNG	Benang	5 pcs	2000 / pcs	10.000
	Kancing cetet	1 lbr	15.000/pack	2500
	Zipper Jepang	1 pcs	1500/pcs	1500
	Karet Elastis	2 m	4000/m	8000
	Velcro 2,5 cm	1 m	4000/m	4000
	Benang Obras	5 pcs	2500/pcs	12.500
	Lubang Eyelet	1 pack	7000/pack	7000
	Manik-manik	1 kalung	7500/kalung	7500
	Cat tekstil	¼ set	200.000 / set	50.000
	Tulang Balen	1 m	5000/m	5000
	Kawat Besi Tipis	1 roll	5000/roll	5000

BIAYA PRODUKSI				
	Pola dan Jasa Jahit		100.000	100.000
	Obras + neci		30.000	30.000
	Jasa Lukis		50.000	50.000
	Teknik hias		50.000	50.000
IDENTITAS KEMASAN	Main Label	2 pcs	1000 / pcs	2000
	Hang Tag	2 pcs	1500 / pcs	3000
	Paper Bag	1 pcs	5000 / pcs	5000
TOTAL HARGA				Rp. 674.000
EST HPJ	HPP + 30 % HPP			Rp. 876.500

Berdasarkan tabel rincian harga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa total harga yang ditarif untuk produk karya 3 adalah Rp. 1.1550.000 dengan rincian harga dari bagian-bagian busana dalah sebagai berikut :

Blouse : 674.000





Rok + Kombinasi : 876.500

4.6.5 Hanger Material Karya







Berikut merupakan tabel *hanger* material yang berisi bahan kain, aksesoris dan alat yang digunakan dalam pembuatan 6 produk karya :







Tabel 4.6 Tabel *Hanger* Material.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)








No	Material Bahan	Nama	Karakteristik	Penggunaan <i>Look</i>
1.		Katun Toyobo	Halus, ringan, adem, lembut, dan bahan jatuh.	<i>Look</i> 1-6
2.		Katun Toyobo	Halus, ringan, adem, lembut, dan bahan jatuh.	<i>Look</i> 1-6
3.		Tartan	Bahan bermotif, tekstur ringan dan tidak menerawang.	<i>Look</i> 1-6
4.		Tafeta	Bahan berkilau, agak sedikit kaku, tidak mudah kusut.	<i>Look</i> 1-6
5.		<i>Hologram</i>	Bahan lembut, halus, ringan, tipis, jatuh dan sangat menerawang.	<i>Look</i> 1-6








6.		Tulle	Bahan lembut, halus, ringan, tipis, dan menerawang.	<i>Look 1,2</i>
7.		Furing Asahi	Bahan jatuh, ringan, tipis,agak sedikit menerawang.	<i>Look 1,2,3</i>
8.		Viselin	Bahan tipis, sebagai interlining busana, dan mudah sobek.	<i>Look 1-6</i>
9.		<i>Printing</i> Kain	Bahan jatuh, lembut, sangat licin dan tidak menerawang.	<i>Look 1,2,3</i>





Tabel 4.7 Tabel Material Pendukung.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

No	Material Pendukung	Nama	Karakteristik	Penggunaan Look
1.		Benang	Tidak terlalu kasar dan tidak mudah putus.	Look 1-6
2.		Benang Obras	Tipis dan mudah sobek.	Look 1-6
3.		Resleting	Tebal dan tidak mudah sobek.	Look 1-6
4.		Karet Elastis	Elastis dan lentur.	Look 1-6
5.		Pita Coklat	Tipis dan mudah bertiras.	Look 1
6.		Pita Putih	Kaku, keras, tidak mudah bertiras.	Look 2

7.		Tali <i>Cord</i>	Elastis, ringan dan lentur.	<i>Look 3</i>
8.		Pita satin	Licin, dan mudah bertiras.	<i>Look 6</i>
9.		Tali <i>Cord</i>	Elastis, ringan dan lentur.	<i>Look 3</i>
10.		Tali kaku	Kaku, tidak lentur, bertiras.	<i>Look 4</i>
11.		Rantai Kalung	Tidak mudah copot, keras dan mudah terbelit.	<i>Look 5</i>
12.		<i>Eyelet</i> (mata itik)	Mudah bengkok dan patah.	<i>Look 1-6</i>

13.		Lem Tembak	Perekat, terkadang mudah copot saat diaplikasikan.	Look 1-6
14.		Kancing cetet.	Ketahanan cukup kuat apabila sudah di jahit pada pakaian.	Look 1-6
15.		<i>Bead pearls</i>	<i>Glossy</i> , berkilau, memantul.	Look 1-6
16.		<i>Pearls Yellow</i>	<i>Glossy</i> , memantul, berkilau.	Look 3
17.		<i>Pearls Dark Yellow</i>	<i>Glossy</i> , memantul, berkilau	Look 3
18.		Pearls Brown	<i>Doff</i> , memantul, berkilau.	Look 3
19.		Aksen Bunga Plastik	Tidak mudah patah, kuat.	Look 3,6

20.		Anting Set	Mudah diaplikasikan, tidak mudah bengkok.	<i>Look 2</i>
21.		Kaitan bulat	Mudah disambung, namun mudah bengkok.	<i>Look 1-6</i>
22.		Jepit Stainless	Sebagai aksesoris rambut. Bersifat kuat namun mudah berkarat.	<i>Look</i>
23.		Kaitan anting	Mudah bengkok, mudah diaplikasikan	<i>Look 1-6</i>
24.		Kokot udang	Mudah diaplikasikan, mudah copot.	<i>Look 1-6</i>
25.		Glitter	Kilau mengkilap.	<i>Look 1-6</i>
26.		Gunting	Memudahkan pemotongan bahan dan tajam.	<i>Look 1-6</i>

27.		<i>Eyelet Pliers</i>	Memudahkan pemasangan eyelet, namun benda agak sedikit keras.	<i>Look 1-6</i>
28.		<i>Glue Gun</i>	Untuk mencairkan lem tembak.	<i>Look 1-6</i>
29.		Fabric Textile Paint	Mudah diaplikasikan, tidak mudah luntur dan bisa dikelupas.	<i>Look 1-6</i>
30.		Kuas Set	Memberikan garis dan efek lukisan yang berbeda beda.	<i>Look 1-6</i>

BAB V

MEDIA PROMOSI DAN PENYAJIAN KARYA

5.1 Media Promosi

Media promosi merupakan sarana untuk mengkomunikasikan informasi produk, baik jasa, layanan dan pengenalan produk kepada calon konsumen. Media promosi digunakan untuk menarik perhatian konsumen dengan cara melihat gambaran kategori, jenis dan klasifikasi produk yang kita ciptakan. Selain itu, promosi ditujukan untuk membuat ruang pemasaran yang dijangkau agar lebih luas dan meningkatkan citra produk. Dalam penyampaian promosi pada karya Tugas Akhir yang dilakukan pengkarya, maka pengkarya mewujudkan bentuk promosi tersebut kedalam media promosi *event fashion show* dan media promosi pribadi.

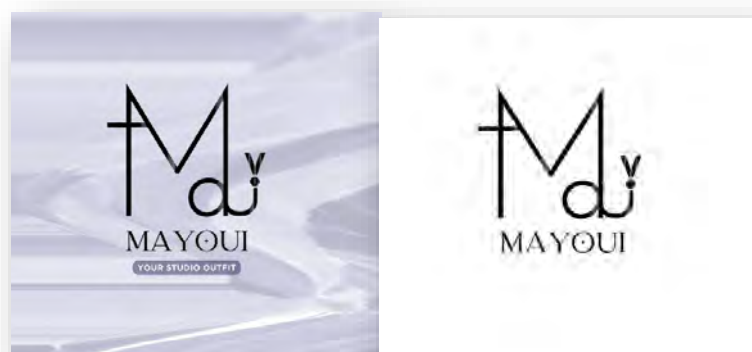
Media promosi *event*, meliputi kegiatan *event fashion show* *Jogja Fashion Parade* (2024) dengan memperlihatkan hasil produk yang digunakan pada model dengan cara *runaway* di *stage*. Promosi yang disediakan pihak JFP ini antara lain *stage show*, sosial media Instagram, *YouTube official*, *twibbon*/ poster profil *designer*, dokumentasi *photoshoot*, *videography* dan konten lainnya. Sedangkan media promosi pribadi melibatkan pembuatan nama merek/ *brand*, *label*, *hang tag*, *name card*, *thank you card*, dan *packaging*.

5.1.1 Media Promosi Pribadi

Media promosi pribadi yaitu media promosi yang dilakukan oleh sendiri dengan cara membuat merek / *brand*. Nama *brand* yang dibuat oleh pengkarya adalah “MAYOUI”. Nama ini merupakan bentuk pengenal yang diambil dari beberapa gabungan kata, yakni kata “MAY” yang berarti Mei dan merupakan nama pemilik *brand* dari bahasa inggris. Kata “MAY” juga memiliki banyak arti yakni berarti semoga. Makna “semoga” dalam kata ini juga di tujukan sebagai harapan dan kesemogaan agar segala sesuatu antara pembeli dapat selalu terikat dengan *brand* ini. Selanjutnya terdapat kata “YOU” dan “I”. YOU dan I juga merupakan kata bahasa inggris yang memiliki arti “kamu” dan “aku”. Kata kamu sendiri

ditujukan untuk pembeli dan kata “aku” sendiri ditujukan kepada pemilik *brand*. Jadi, MAYOUI merupakan penggabungan kata dari “MAY YOU AND I” . Dengan contoh terdapat penambahan kalimat setelah kata MAYOUI. Contohnya dalam kalimat bahasa inggris ; *MAY YOU AND I ALWAYS TOGETHER, MAY YOU AND I ALWAYS CHOOSE MAYOUI AS YOUR FASHION OUTFIT.*

Pelafalan kata MAYOUI bisa disebut dengan kata mirip “MEOW” yakni disebut “ME_YO_WI”. Kata “*meow*” sendiri merupakan kata yang menggambarkan pelafalan suara kucing. Penyebutan ini dipilih karena pengkarya sangat menyukai hewan kucing dan masih berhubungan dengan penggunaan dari kata *brand* yaitu MAYOUI. Selain terdapat penyebutan *brand* yang berbeda, MAYOUI juga memiliki *tagline* “*Your Studio Outfit*”. *Tagline* ini di pilih karena dirasa cocok dengan konsep *brand* dan mempunyai makna bahwa MAYOUI menjadi pilihan untuk studio busana anda, sebagai pembeli. Maka selain menciptakan nama *brand*, wujud dari *brand* juga harus diciptakan untuk melihat ciri khas dan pembeda dari *brand* lain yang kemudian dikemas dalam bentuk logo. Logo tersebut termasuk kedalam pembuatan *logogram* dan *logotype*. Pembuatan logo menggunakan *font* jenis *Catchy Mager* dan juga rangkaian kata MAYOUI yang dibentuk sedemikian rupa melalui *Adobe Illustrator* agar tampilan logo terkesan lebih estetik. Penggunaan warna yang dominan seperti ungu pada *brand* ini merupakan lambang kreativitas, berjiwa seni, dan artistik. Serta warna hitam memberi kesan elegan dan kekuatan. Berikut merupakan tampilan *logogram* dan *logotype* dari *brand* pribadi :



Gambar 5.0 Gambar Logogram dan Logotype *Brand* Mayoui.
(Sumber : Nurrahayu, 2023)

5.1.2 Label. *Hang Tag*, *Kartu Nama*, *Thank You Card*, dan *Packaging*

Label merupakan identitas nama *brand* yang diaplikasikan pada produk dari *brand* itu sendiri. Label dari MAYOUI yakni ditempelkan pada bagian leher baju.



Gambar 5.1 Gambar Label Baju *Brand* Mayoui.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Hang Tag adalah merek yang digantung pada pakaian dan berisi informasi mengenai *size*, *care instructions*, harga, bahan dan jenis produk.



Gambar 5.2 Gambar *Hang Tag* Baju *Brand* Mayoui.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Name Card atau kartu nama ialah kartu tanda pengenal dari *brand* mengenai informasi seseorang ataupun perusahaan yang menunjukkan kepemilikan dari *brand* yang dimaksud. Kartu nama ini berisi informasi kontak telepon, data individu, sosial media, *email*, *website* dan alamat perusahaan.



Gambar 5.3 Gambar *Name Card Profile Brand* Mayoui.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Thank You Card merupakan kartu yang digunakan sebagai tanda terimakasih kepada *customer* atau pembeli yang telah membeli produk dari *brand* tersebut. Kartu ini biasanya berisi mengenai informasi perusahaan dan ucapan terimakasih.



Gambar 5.4 Gambar *Thank You Card Brand* Mayoui.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

5.1.3 Packaging (Pengemasan)

Packaging merupakan pengemasan suatu produk. Pengemasan dilakukan untuk menghindari kerusakan produk dari benturan, goresan bahkan goncangan yang dapat memperburuk kondisi produk. Pengemasan dilakukan dengan penggunaan *paper bag* dan *paper wrap* yang telah tercantum nama dan logo *brand*.



Gambar 5.5 *Packaging Shopping Bag Brand Mayoui.*
(Sumber : Nurrahayu, 2024)



Gambar 5.6 *Packaging Box Baju Brand Mayoui.*
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

5.1.4 Media Promosi pada *Event Jogja Fashion Parade (JFP)*

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa media promosi yang dilakukan pengkarya yakni adalah media promosi melalui *event fashion show* dan media promosi pribadi dengan membuat *brand / merk* sendiri. Media promosi *event* yang dilakukan oleh pengkarya yaitu dengan mengikuti ajang *event* tahunan Jogja Fashion Parade (2024) yang dilakukan oleh lembaga resmi ASMAT PRO yang bertema *Resilient*. Sebagai media promotor, Jogja Fashion Parade menyediakan layanan sosial media berupa Instagram, *YouTube Official*, *Website Official*, *post content reels*, *photo stage show*, poster dan *twibbon* untuk *designer*.

- Instagram

Instagram merupakan wadah promosi sosial media yang dimiliki oleh pihak *event* dengan membagikan postingan terkait *event* dan produk karya saat *show* berlangsung. Hal-hal tersebut dibagikan pada akun resmi instagram mereka dengan nama *@jogjafashionparade*. Berikut merupakan tampilannya :

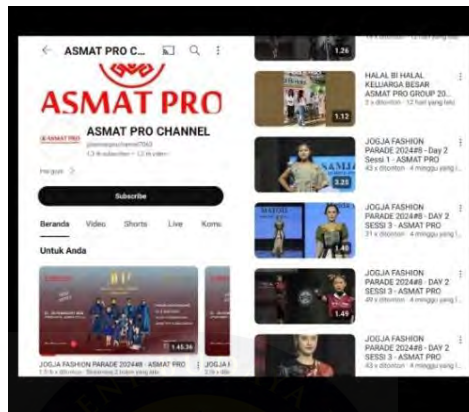


Gambar 5.7 Tampilan Sosial Media Instagram JFP.
(Sumber : Instagram *@jogjafashionparade*)

- *YouTube Official*

YouTube merupakan sosial media yang juga dimiliki pihak *event*. Pada sosial media ini, pihak *event* menyediakan layanan *live streaming* bagi para penonton agar dapat menyaksikan keberlangsungan rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir acara. Tujuan *live streaming* juga memberikan kesempatan bagi

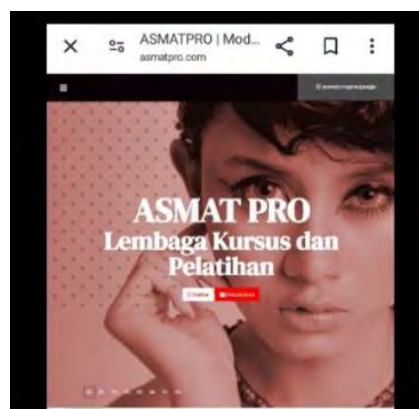
penonton yang tidak dapat menonton acara tersebut dengan mata telanjang atau langsung di tempat. *Live streaming* juga memberikan seputar informasi *event* dan informasi karya untuk setiap *designer*, serta penampilan yang disajikan pun dapat tertangkap penuh dalam *live streaming* tersebut. Berikut merupakan tampilan *YouTube Official* yang tersedia pada akun [@asmatprochannel7063](https://www.youtube.com/@asmatprochannel7063) yaitu :



Gambar 5.8 Tampilan Sosial Media *YouTube JFP*.
(Sumber : *YouTube @asmatprochannel7603*)

- *Website Official*

Selain berfokus pada *sharing content* di *Instagram* dan *YouTube*, maka *website* juga hadir sebagai wadah promosi yang didalamnya berisi rincian profil perusahaan, riwayat perusahaan, agenda *event*, hasil runtutan acara, prestasi perusahaan dan informasi lainnya yang lebih mendetail. Tampilan *website* tersebut bisa dilihat pada *website* www.asmatpro.com. Berikut merupakan tampilannya :



Gambar 5.9 Tampilan *Website JFP*.
(Sumber : www.asmatpro.com)

5.2 Penyajian Karya

Penyajian karya yang dilakukan tidak hanya berdasarkan media promosi *event* dan media promosi *brand*, tetapi juga dilakukan *photoshoot product* pada studio fotografi. *Photoshoot product* berupa kumpulan potret-potret mengenai posisi dan detail karya. Agar lebih mengerti bagaimana proses-proses media promosi yang dilakukan, maka berikut merupakan dokumentasi dan penjelasan mengenai runtutan kegiatan dan situasi yang terjadi dari berbagai media promosi :

- *Jogja Fashion Parade*

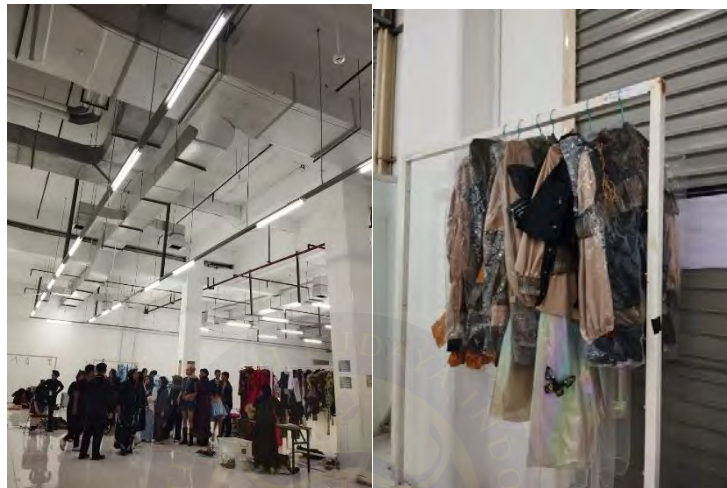
Jogja Fashion Parade 2024 dengan tema *Resilient* ini diadakan selama 3 hari berturut-turut yakni pada tanggal 23-25 Februari 2024 dengan banyak sesi dan slot yang telah ditentukan pada masing-masing *schedule*. Pengkarya mendapatkan jadwal *show* pada tanggal 24 Februari 2024 di sesi 3 pada waktu 14.30 WIB – selesai di Sleman City Hall, Yogyakarta.



Gambar 5.10 Tampilan Twibbon JFP.
(Sumber : Instagram *Jogja Fashion Parade*)

Pada hari kegiatan berlangsung, pengkarya dan *designer* lainnya diharuskan datang pada pagi hari dan sudah membawa perlengkapan karya secara lengkap. Setelah tiba di tempat pada jam 8.30 WIB, *designer* kemudian *loading* barang dan masuk ke *backstage*. Sesampainya di *backstage*, *designer* bergegas mencari langsung ke tempat *hanger* baju yang sudah diberi nama *designer* masing-masing, kemudian menggantung baju-bajunya yang telah di rapikan dan di setrika sebelumnya. Suasana *backstage* di penuhi oleh *staff*, *designer*, asisten *designer* dan

model serta orang-orang lainnya yang memiliki kepentingan yang sama di *backstage* tersebut. Demi kelancaran sirkulasi pada tempat tersebut, maka lanyard label nama yang sudah diberikan kemudian dipakai oleh masing-masing *staff* dan *designer*, label tersebut sangat memengaruhi akses izin keluar masuk ruangan-ruangan yang ada pada acara itu.



Gambar 5.11 Tampilan *Backstage* dan Tempat *Hanger* Pakaian.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Sembari *designer* merapikan baju, pihak panitia juga *mobile* ke setiap sesi untuk memberikan intruksi mengenai *fitting* baju pada model, pemilihan sepatu dan menanyakan cara pemakaian atribut baju-baju *designer*. Pada saat itu juga, model datang ke setiap *designer* untuk dilakukan *fitting*.



Gambar 5.12 Suasana Model Sesudah *Fitting*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Setelah *fitting*, *designer* dan model melakukan kegiatan masing-masing hingga mempersiapkan hal untuk keperluan *show*. Saat waktu menunjukkan jam yang mendekati acara. *Designer* sudah siap ditempat *hanger* baju masing-masing. Saat itu juga proses memakaikan baju-baju pada model pun dilakukan serentak per sesi secara bergiliran dan waktu untuk memakaikan baju pada model pun sangat terbatas yakni kurang dari 10 menit. Kemudian setelah selesai memakaikan baju-baju tersebut, para *designer* bersama panitia diwajibkan briefing terlebih dahulu untuk mengikuti tata tertib acara sambil menunggu waktu *show* tiba. Setelah *show* akan dimulai, *designer* juga memperhatikan dan merapikan kembali apabila ada kekurangan baju yang sudah dipasangkan pada model.



Gambar 5.13 Pemeriksaan baju pada model sebelum *show*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Para model sudah siap untuk menunggu gilirannya ke panggung dan *show* pun dimulai. Kemudian ada kesempatan dimana para *designer* juga datang keatas panggung sebagai pengenalan diri dan melakukan sesi pembicaraan mengenai pemahaman konsep masing-masing karya. Pemotretan karya pun dilakukan saat acara berlangsung. Berikut merupakan tampilan karya yang disajikan pada acara tersebut. Dapat dilihat pada gambar 5.14 dan gambar 5.15 :



Gambar 5.14 Tampilan Show JFP.
(Sumber : Jogja Fashion Parade, 2024)



Gambar 5.15 Tampilan Bersama Designer.
(Sumber : Jogja Fashion Parade, 2024)

- *Photoshoot Product*

Photoshoot product dilakukan dengan memotret seluruh 6 look karya yang dilakukan pada studio foto. Persiapan yang dilakukan pengkarya yakni dengan bantuan fotografer, 3 (tiga) orang model dan juga penata rias wajah. Proses ini dilakukan di Kapal Impian Studio Fotografi, pada Jalan Waas I No. 6, Batununggal, Kec. Bandung Kidul, Kota Bandung. Pengkarya kemudian datang ke tempat studio

foto tersebut berdasarkan ketersediaan sewa dan jadwal janji temu yang telah ditentukan. Kemudian setelah tiba di tempat, pengkarya memakaikan baju-baju tersebut kepada model-model dan memeriksa ulang baju sebelum dilakukan pemotretan.



Gambar 5.16 Tampilan Proses *Photoshoot*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

Selanjutnya mengenai kebutuhan pemotretan, maka pihak studio sudah menyediakan banyak pilihan *lighting* kamera yang dapat digunakan secara gratis, seperti *ring light*, *lightstand*, *godox*, *reflector*, *softbox*, sofa, meja, properti, *background* foto dan lainnya. Barang-barang tersebut digunakan untuk memberikan pencahayaan dan kenyamanan saat mengambil dokumentasi produk agar hasil foto menjadi lebih baik. Setelah selesai melakukan pemotretan di studio dengan menggunakan *lighting* yang ada pada tempat tersebut, maka beberapa dokumentasi potret menunjukkan hasil yang baik. Berikut merupakan hasil dari beberapa proses *photoshoot*. Dokumentasi dapat dilihat pada gambar 5.17 dan gambar 5.18.



Gambar 5.17 Hasil *Photoshoot*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)



Gambar 5.18 Hasil *Photoshoot*.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

BAB VI

KESIMPULAN

Penciptaan karya *Troides helena* sebagai inspirasi motif kain dengan teknik *embellishment* dan *painting* dalam *ready to wear deluxe* bergaya *Holo-cottagecore* diharapkan menjadi kebaruan produk dan menjadi penambahan wawasan pengetahuan, sumber kreativitas dan inovasi pengkarya agar lebih maju dalam menciptakan karya baru-baru lainnya khususnya dalam ruang lingkup *fashion*.

Berdasarkan pada penciptaan dan penyajian karya yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir dibuat sebanyak 6 (enam) *look*. Pada tahapan eksplorasi material, melibatkan kesesuaian bahan dan tekstur kain yang dipakai yakni menghasilkan kain dengan tatanan yang sesuai. Selain daripada itu, terdapat beberapa bahan seperti bahan kain *hologram* yang sangat riskan rusak apabila tidak dilakukan penjahitan dengan benar dan perlahan.

Penerapan teknik yang dipakai dalam karya juga mendapatkan beberapa kendala. Contohnya pada teknik *painting*, yakni perlu dilakukan pemolesan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menghasilkan lukisan yang diinginkan, serta beberapa bahan yang sulit menyerap tekstur cat dengan mudah. Namun beberapa kendala dan penerapan inspirasi-inpirasi tersebut membuat pengkarya bertahan untuk mengaplikasikannya pada tahapan awal hingga tahapan akhir perwujudan karya. Sehingga beberapa alternatif dan solusi pun hadir untuk mewujudkan penciptaan karya yang dekat dengan tujuannya atau sesuai ekspektasi.

Evaluasi dan saran bagi pengkarya selanjutnya yang memiliki ide mengenai penerapan teknik *embellishment* dan *painting* adalah tentang pemilihan material yang baik. Saran ini ditujukan untuk meminimalisir permasalahan-permasalahan yang ada, seperti yang dialami oleh pengkarya. Adapun permasalahan tersebut yakni pemilihan material bahan *hologram* yang terlalu tipis, bahan yang kurang tepat untuk dijadikan sebagai media lukis, serta pembuatan rangka kupu-kupu dengan membentuk kawat yang sangat memerlukan banyak waktu.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Amir, Mohammad & Kahono Sih. 2003. Serangga Taman Nasional Gunung Halimun Jawa Bagian Barat. Bogor: *Biodiversity Conversation Project*.
- Apriyanti, E., Soekardi, H., & Nukmal, N. 2016. Perbandingan Pupasi Dua Jenis Kupu-Kupu *Troides Helena* dan *Pachliopta Aristolochiae* (Lepidoptera: Papilionidae). Jurnal Ilmiah Biologi Eksperimen Dan Keanekaragaman Hayati (J-BEKH).
- Firmansyah, Adi et al. 2023. Monitoring dan Evaluasi Keanekaragaman Hayati di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Jawa Barat Tahun 2023.
- Ilhamdi, et.al. 2018. Buku Ajar Kupu-Kupu TWA Suranadi . Universitas Mataram.
- Ilyasari et, al. 2022. *Zemudens, Cipta Busana Inceptions Trend Fashion 2022*. Program Studi Tata Rias dan Busana. Universitas Negeri Malang.
- Kent, Emily. 2021. *The Little Book of Cottagecore: Traditional Skills for a Simpler Life*.
- Rohman et. al. 2019. Bioekologi Kupu-Kupu. Universitas Negeri Malang.
- Ruslan, Hasni. 2015. Keanekaragaman Kupu-Kupu. Jakarta.
- Subagiyo, Puji Yosep. 2017. Pengetahuan dan Teknik Konservasi Lukisan (*Painting Conservation Handbook*).
- S.P Gustami. 2007. Butir-butir Mutiara, Estetika Timur, Ide Dasar, Penciptaan Seni Kriya Indonesia. Yogyakarta.

JURNAL

- Cindy, Gabriella. 2019. Perancangan Jaket *Runningwater Repellent* Berdesain *Trendy* Untuk Iklim Tropis pada *Brand Gale*. Jurnal Moda : Volume 1 Nomor 1 Januari 2019. Praktisi *fashion*.

- Daniati, Sinta. 2015. *Penerapan Teknik Hand Painting dengan Menggunakan Cat Poster Terhadap Kulit Telur Pada Hasil Jadi Wall Hanging*. Mahasiswa S1 Tata Busana, Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya.
- Dewa Ayu Putu Leliana Sari. 2021. *Tinjauan Tentang Tingkatan dalam Industri Fashion*. Desain Mode ISI Denpasar.
- Ikka et. al. 2022. *Penerapan Teknik Painting dan Teknik Sulam Pada Motif Hias Busana Pesta Siang*. Program Studi Kesejahteraan Keluarga. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Hamdani. M, Prayitno B.A , Karyanto. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen The Improve Ability To Think Critically Through The Experimental Method*. Volume 16, Nomor 1. Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Biologi Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Hidayah, Nurul S. & Affanti, Bina T. 2021. *Penciptaan Karya Seni Dengan Tema Body Shaming Menggunakan Teknik Tekstil Imbuhan*. Jurnal Desain & Seni, FDSK - UMB. Volume 8 edisi 3 Desember 2021. Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Sebelas Maret.
- Isnanta, Statriana Didiek. 2015. *Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Ekperimentasi Dengan Teknik Assemblage*. Volume 6 No. 1 Juni 2015. Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
- Jaya, Hendra dan Lu'mu. 2010. *Teknologi Holografi Untuk Pembelajaran Virtual Pada Sekolah Menengah Kejuruan*. JETC : Volume 5. No. 1, Desember 2010. Dosen Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik. Universitas Negeri Makassar.

- Katharina et.al. 2023. *Women's Ready-to-Wear Collection with the Influence of Cottagecore. Fashion Design Program, Product Design Department, School of Computing and Creative Arts, Bina Nusantara University.* 2023
- Mahardika, Feima Intan . 2020. Visualisasi Benteng Pendhem Ambarawa Dalam Motif Batik Busana Kasual Trendi. *Jurnal Karya Seni. Program Studi D-3 Batik Dan Fashion Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia (Isi) Yogyakarta .*
- Nurfiani, Hidayatun. 2022. *Kupu-kupu Papilionidae (Swallowtail) Sebagai Motif Batik Pada Busana Pesta Anak Perempuan.* Program Studi S-1 Jurusan Kriya. ISI Yogyakarta.
- Peggie et.al. 2021. *Can Troides helena And Pachliopta Adamas Co-Exist? A Perspective From The Butterfly Breeding Facility, Cibinong Science Center, Indonesia.*
- Pitaloka. 2021. Gambaran Kehidupan Tokoh Drama “Penyesalan Diujung Senja” Heni Yuliana : Pendekatan Mimetik. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Purnomo, Muh Arif Jati & Agung Cahyana. 2019. Batuan Pewarna Purba Sebagai Alternatif Bahan Pewarna Alami Batik Ramah Lingkungan Sebagai Penciri Penguatan Karakter Daerah Sragen. Laporan Penelitian Artistik. Institut Seni Indonesia (Isi) Surakarta.
- Salihin, Ansar. 2014. Metode Penciptaan Seni Kriya. Penggiat Literasi, Penyiar, Guru Seni Budaya, Alumni Pascasarjana ISI Padangpanjang.
- Sarah Putri et. al. 2018. *Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Pola Garis Alam Yang Diaplikasikan Pada Busana Ready-To-Wear.* Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, FIK, Universitas Telkom, Bandung.

- Sarah et.al. 2021. Penerapan *Embellishment* Pada Inovasi Busana Etnik Nusa Tenggara Timur Dengan Inspirasi Burung Garuda. Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat.
- Setyanto, A E. 2013. Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Sugiharti, Anggi (2016). *Perancangan Buku Mengenal Dunia Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wicaksana, Arif & Henry Cholis. 2017. Seni Lukis Karya Wiryo Periode (2006-2012). *Brikolase* : Vol.9 No 2, Desember 2017. Fakultas Seni Rupa dan Desain. ISI Surakarta.
- Widiasari, Pudjiati & Liana Dwi Fitrianti. 2018. *Pembuatan Ready To Wear Deluxe dengan Ornamen Bordir Motif Pembuluh Darah pada Water Soluble Material*. Jurusan Produksi Garmen. Politeknik STTT Bandung.
- Wiwin & Mila. 2022. *Metaphor Monarch Butterfly In Theatrical Costume*. Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI.
- Yustianti, Ni Putu Nanda Virgyan, I Made Radiawan, Ni Kadek Yuni Diantari. 2022. "KAMA THANI" : STUDI KASUS BUSANA SEMI HAUTE COUTURE DAN DELUXE DI PERTENUNAN ASTITI. *Bhumidevi : Journal of Fashion Design* Vol. II, No. 2, September 2022. Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar : Bali.

SKRIPSI

Bulkini, Ahmad. 2019. Siklus Hidup dan Potensial Reproduksi Kupu-Kupu *Troides helena* Di Penangkaran Taman Kupu-kupu Alian *Buttefly Park* Kebumen, Jawa Tengah.

Kosasih, Ade. 2016. Perancangan Media Desain Berbentuk *Magazine* Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada SMK Al - Fattah Kabupaten Tangerang. Jurusan Teknik Informatika. Konsentrasi Multimedia Audio Visual And Broadcasting. Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer (STMIK) Raharja. Tangerang.

Mudrikah. 2016. Implementasi Teknik *Three Steps* Interview Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus.

Novriadi. 2021. Keanekaragaman Kupu-Kupu (Sub Ordo Rhopalocera) Di Kawasan Taman Hutan Raya Sulawesi Tengah Kelurahan Kawatuna Kota Palu Dan Pemanfaatannya Sebagai Media Pembelajaran. Universitas Tadulako.

WEBTOGRAFI

<https://www.vogue.co.uk/arts-and-lifestyle/article/what-is-cottagecore-trend>.

Di unduh 20 Oktober 2023.

<https://www.worldwildlife.org/ecoregions/im0168>. Di unduh 26 Oktober 2023

<https://www.fortuneidn.com/tech/surti/teknologi-hologram-manfaat-kelebihan-kekurangan-dan-jenisnya>, Di unduh 1 November 2023.

<https://www.mongabay.co.id/2017/08/20/mengintip-kupu-kupu-raja-dari-sibolangit/> .Di unduh 1 November 2023.

https://cottagecoregirl-com.translate.goog/aesthetics-similar-to-cottagecore/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc. Di unduh 2 November 2023.

<https://www.dw.com/id/perjalanan-si-kupu-kupu-raja/g-17464491>. Di unduh 10 November 2023.

https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Kupu-kupu_raja. Di unduh 10 November 2023.

<https://jurnal.umnu.ac.id/index.php/kst/article/view/176/133> Di unduh 11 November 2023.

<https://www.google.com/url?q=https://ksdae.menlhk.go.id/berita/4219/Perlindungan-Kupu-Kupu-Rajadi-Gunung-Ciremai.html&usg=AOvVaw1qbpBpE0QbbhQTd051odFJ&hl=id-ID>. Di unduh 11 November 2023.

<https://www.greeners.co/flora-fauna/kupu-kupu-raja-spesies-troides-besar-yang-makin-terancam/#:~:text=Fase%20kelima%3B%20dari%20kepompong%2C%20butuh,%20jam%20untuk%20belajar%20terbang>. Di unduh 11 November 2023.

<http://pustaka.unp.ac.id/read/artikel/13/teknologi-hologram-.html#:~:text=Hologram%20adalah%20produk%20dari%20teknologi,gambar%2C%20pemandangan%2C%20atau%20adegan>. Di unduh 13 November 2023.

<https://www.frenchmeadowscorsets.com/products/black-botanical-and-green-linen-renaissance-corset-dress?variant=46634867753264>. Di unduh 13 November 2023.

<https://julietjohnstone.com/search?q=Butterfly+>. Di unduh 13 November 2023.

<https://biodiversitywarriors.kehati.or.id/artikel/kupu-kupu-raja-troides-helena/>. Di unduh 14 November 2023.

<https://www.socfindoconservation.co.id/plant/567>. Di unduh 2 Desember 2023

<https://nationalgeographic.grid.id/amp/13910424/dahulu-dibenci-kini-milkweed-dicintai-demi-populasi-kupu-kupu-monarch>. Di unduh 2 Desember 2023.

https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/cottagecore-goblincore-cluttercore/2021/09/09/4656e958-09b6-11ec-aea1-42a8138f132a_story.html.
Di unduh 27 November 2023.

https://www.oed.com/dictionary/bead_n?tab=meaning_and_use#25494363.
Di unduh 7 Desember 2023.

<https://www.kompas.id/baca/desk/2021/09/19/pengembangan-kawasan-pariwisata-borobudur-perlu-perhatikan-habitat-kupu-kupu-langka>. Di unduh 7 Desember 2023.

<https://kbbi.web.id/gagas>. Di unduh 11 Juni 2024

<http://www.cottagecoredress.com/> Di unduh 11 Juni 2024.

<https://www.daisycorsetsusa.com/> Di unduh 11 Juni 2024

<https://winansar.wordpress.com/2014/01/06/metode-penciptaan-seni-kriya/>
Di unduh 11 Juni 2024.

<https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1221472925>. Di unduh 11 Juni 2024.

LAMPIRAN 1
SURAT KETERANGAN SELESAI REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing dan penguji Tugas Akhir dari Peserta Tugas Akhir :

Nama Mahasiswa : Meida Putri Nurrahayu
NIM : 192323009
Judul Tugas Akhir : *Ready To Wear Deluxe Bergaya Holo-Cottagecore*
Inspirasi *Troides Helena* dengan Teknik *Embellishment*
dan *Painting*.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut telah benar-benar melakukan revisi Laporan Tugas Akhir sesuai dengan ketentuan pengkaryaan ilmiah Program Studi D4 Tata Rias dan Busana.

Bandung, 14 Juni 2024

Penguji



Hadi Kurniawan, S.St., M.Sn.
NIP. 199205082022031006

Pembimbing I



Annisa Fitra, S.Pd., M.Ds.
NIP. 198411042019032007

Pembimbing II



Haidarsyah Dwi Albahi, M.Sn.
NIP. 199401302023211010

LAMPIRAN 2
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Meida Putri Nurrahayu
NIM : 192323009

*Ready To Wear Deluxe Bergaya Holo-Cottagecore Inspirasi Troides Helena
dengan Teknik Embellishment dan Painting*

NO	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	13 November 2023	Bimbingan Judul Tugas Akhir	
2.	8 Desember 2023	Konsultasi 20 Desain Alternatif	
3.	12 Desember 2023	Bimbingan Motif Kupu-kupu dan Master Desain	
4.	13 Desember 2023	Bimbingan Revisi Motif Kupu-kupu	
5.	30 Januari 2024	Konsultasi Penjahitan	
6.	2 Februari 2024	Konsultasi Proses Karya	
7.	13 Februari 2024	Konsultasi Teknik Printing untuk Karya	
8.	24 Februari 2024	Konsultasi Karya Perbaikan Kedepannya	
9.	18 Mei 2024	Konsultasi Photoshoot dan Karya	
10.	28 Mei 2024	Final Photoshoot	

Pembimbing I



Annisa Fitra, S.Pd., M.Ds.
NIP. 198411042019032007

LAMPIRAN 3
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Meida Putri Nurrahayu
NIM : 192323009

*Ready To Wear Deluxe Bergaya Holo-Cottagecore Inspirasi Troides Helena
dengan Teknik Embellishment dan Painting*

NO	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	13 November 2023	Bimbingan Judul dan Abstrak	
2.	10 Desember 2023	Konsultasi Penulisan Bab 1	
3.	4 Januari 2024	Bimbingan 3 Bab	
4.	5 Januari 2024	Bimbingan 3 Bab	
5.	15 Januari	Konsultasi Laporan Sempro dan PPT	
6.	29 April 2024	Bimbingan Bab 4	
7.	8 Mei 2024	Bimbingan Bab 4-5	
8.	18 Mei 2024	Konsultasi Jurnal	
9.	28 Mei 2024	Bimbingan Bab 1-6, koreksi jurnal	
10.	29 Mei 2024	Konsultasi Akhir Jurnal	
11.	14 Juni 2024	Revisi Akhir Laporan	

Pembimbing II



Haidarsyah Dwi Albahi, M.Sn.
NIP. 199401302023211010

LAMPIRAN 4
CURRICULUM VITAE

Identitas Diri

Nama : Meida Putri Nurrahayu
Jenis Kelamin : Perempuan
NIM : 192323009
Tempat tanggal lahir : Bandung, 29 Mei 2001
Alamat : Komplek Bumi Harapan Cibiru Blok BB 10
No. 3, RT 03 / RW 14.
Kab. Bandung, Kec. Cileunyi, Kel. Cibiru
Hilir, Jawa Barat, 40626.
No. Telp : 08996139388
Email : putrihayumei29@gmail.com

Riwayat Pendidikan

No.	Sekolah	Tempat	Tahun Lulus	Jurusan
1.	SDN Panggungsari 01	Bandung	2013	-
2.	SMP Muhammadiyah 10	Bandung	2016	-
3.	SMK Negeri 9 Bandung	Bandung	2019	Tata Busana
4.	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	Bandung	2024	Tata Rias dan Busana

Riwayat Pekerjaan dan Pengalaman Lain

No.	Tahun	Tempat	Pengalaman
1.	2018	PT. Shafira Corporation.	Magang
2.	2019	Operator Yunion Costume Made	Peserta
3.	2019	Bimbingan Studi Mahasiswa (BSM) Reversioning.	Peserta

4.	2019	Seminar Jabar Heritage EXPO.	Peserta
5.	2019	Inaugurasi <i>Fashion Show</i> “FANITY” Tata Rias dan Busana.	Panitia
6.	2019	Inaugurasi Peka Seni “CUNITRA CITRA”.	Panitia
7.	2020	Art Of Costume (AOC) 5.0 “Asian Mythological Creatures” ISBI Bandung.	Fitters
8.	2020	Organisasi Himpunan Mahasiswa Tata Rias dan Busana (HIMTARIUS).	Pengurus
9.	2021	Bimbingan Studi Mahasiswa (BSM) Bihari Kiwari Jaga.	Panitia
10.	2022	Photography Exhibition “ <i>BEFA</i> ” (<i>Behind The Fashion</i>).	Panitia
11.	2022	<i>Designer Art Of Costume (AOC) 7.0</i> Fashindrastra.	<i>Designer</i> dan Panitia
12.	2022	International Fashion Symposium & Collaboration (IFSC) Kebudayaan Melayu Nusantara.	Peserta Pameran Virtual
13.	2022	Virtual Exhibition IFSE (2022)	Peserta Pameran Virtual
14.	2022	Butik Harry Ibrahim <i>Bridal Collection</i> .	<i>Styling & Finishing</i>
15.	2022	<i>Fashionality Modest Mode (2022)</i> .	<i>Fitters & Assistant Designer</i>
16.	2023	Event Jogja Fashion Parade (JFP) 2023, yang ke-7.	<i>Designer</i>
17.	2023	Webinar Nasional “ <i>Branding Strategy in The Fashion Industry For Beginners</i> ” Tata Rias dan Busana ISBI Bandung.	Panitia

18.	2023-2024	IWEARZULE (<i>Menswear Brand Fashion</i>).	<i>Research and Development Design.</i>
19.	2024	Event Jogja Fashion Parade (JFP) 2024, yang ke-8 (Resilient).	<i>Designer.</i>

Kegiatan Webinar

No.	Tahun	Tempat	Pengalaman
1.	2019	Seminar Jabar Heritage Expo	Peserta
2.	2020	Textile & Fashionpedia	Peserta
3.	2020	Fashion Branding : Literasi, Market dan Kearifan Lokal	Peserta
4.	2020	Workshop Fashion Illustrations : Art Meet Fashion : Appreciation, Personal Branding, Sustainability.	Peserta
5.	2021	Zoominar Sustainable Fashion and Sustainable Fabric	Peserta

LAMPIRAN 5
DOKUMENTASI SIDANG

